游戏看台：口袋妖怪银行
特别企划：2013口袋要闻回顾
研究所：《口袋妖怪 X·Y》新晋PM大检阅
抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.74



《口袋玩家》74辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



皮卡丘 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



电松鼠 1名



天空塞伊米 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰



废袋怪 1名



侧立皮卡丘 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



礼士蟋蟀 1名



三目蜂 1名



土台龟 1名

参与方式

只要在2014年3月25日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在76辑公布。

《口袋玩家》71辑中奖名单

一等奖：1名

口袋妖怪毛绒玩偶



上海市　桂馨月

二等奖：2名　口袋妖怪毛绒玩偶（中）

天津市　刘垚

呼和浩特市　蔚然

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

银川市　王奕文

中山市　张毅华

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

杭州市　戴惟翰

天津市　姜乃元

上海市　彭逸敏

2013口袋要闻回顾

从游戏、动画、卡片、赛事、事件等各个方面，回顾2013年有关《口袋妖怪》的大事要闻。

特别企划 P011





《口袋妖怪X·Y》后续研究（3）

如何加深与口袋妖怪的羁绊？本辑带来口袋交流超详尽攻略！

研究所 P105



《口袋妖怪X·Y》新晋PM大检阅



对第六代和新增精灵和仙系精灵逐个进行能力上的综合评述！

研究所 P158

口袋妖怪详尽分析

——新大陆的精灵们

P124

本辑来分析6个卡洛斯大陆的精灵：掘岩兔、火矢鹰、绚丽蝶、火焰狮、进击羊和武者熊猫！

研究所



口袋玩家

POKéMON



VOL.74目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

特别企划

2013口袋要闻回顾 11

游戏看台

口袋妖怪银行 33

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 36

专题企划

口袋妖怪原形探析——化石之歌 42

口袋漫画

《神奇宝贝特别篇》四十三卷简介（上） 48

口袋妖怪DP物语 50

口袋妖怪四格学园 64

Pokemew 青之救助队——剑魄琴心 72

PM海贼团——O能量爆裂 92

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——XY篇（1） 97

研究所

《口袋妖怪 X・Y》后续研究（3） 105

口袋妖怪详尽分析——新大陆的精灵们（1） 124

《口袋妖怪 X・Y》精灵培养心得（二） 孵蛋选种 150

《口袋妖怪 X・Y》新晋PM大检阅 158

CONTENTS

精灵中心

精灵中心 180

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（10） 186

乐高四重奏 198

秘境之王（5） 209

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、2014剧场版特报（1）

二、宠物小精灵XY

13.仙子精灵VS泡沫蛙！幼儿园大骚乱！

14.可怕的避雨！超能喵正在看着！

三、宠物小精灵AG

14.携手共战 共同争夺红毛虫！

15.学习吧！宠物小精灵驯养员学校！

16.加纳济市道馆！磁石怪的秘密武器！



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

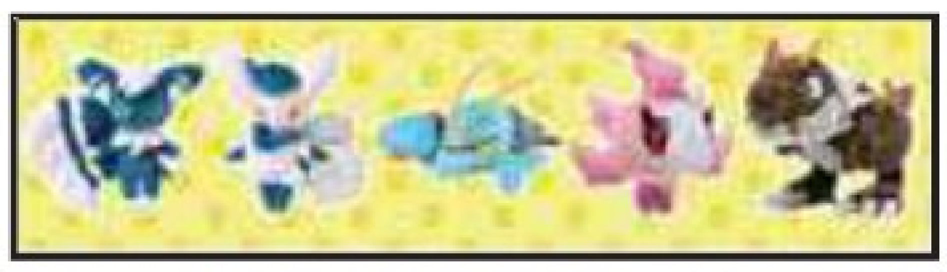
文/007 编/马修

周边 口袋中心1～2月期间发售多款绒毛玩偶





2014年的春节已经过完了，大家在节日里玩的开心吗？在1月～2月期间，口袋妖怪官方也在各地的口袋中心内推出了多款可爱风格的绒毛玩具。首先是每月惯例推出的XY版新精灵造型的绒毛玩偶系列，口袋中心分别在1月25日和2月8日发售了两批商品。其中，1月份发售的有栗甲鼠、重铠鼠、魔尾狐、魔法狐、兵长蛙、上忍蛙、神秘猫、芳香鸟、水枪虾、小暴龙等造型的绒毛玩具，2月份发售的则有超能猫、冻土龙、粘滑龙、重炮虾等造型的绒毛玩具。另外，从2月8日开始，凡是在口袋妖怪中心内购买3个以上绒毛玩具的顾客们还可以额外获赠一款留言小看板，上面的留言共有“吃饭中”、“外出中”等6种不同的款式。







活动 长岛渡假中心举办“口袋妖怪冒险露营”新活动

位于日本三重县桑名市的长岛渡假中心宣布，继1月初在该渡假中心内成功举办“口袋妖怪冒险露营 丛林冒险篇”活动之后，将从3月14日开始举办另一场全新的“口袋妖怪冒险露营 不可思议之森与迷宫公馆”活动。关于活动的具体内容官方也将在3月份公开。





动画 前售券礼物精灵投票活动



口袋妖怪官方从1月15日开始在口袋剧场版的官方网站内举行了一项名为“由你来决定！电影前售券礼物精灵大投票”的活动。本次活动是围绕剧场版《破坏之茧》的片头短片，在动画《皮卡丘，这是哪把钥匙？》中展开的，官方共提供了吉拉齐、玛娜菲、达库莱和比克提尼4种精灵供玩家们投票，最终获得最高票数的精灵不但会成为剧场版短篇中的主角，并且将作为今年电影前售券的礼物精灵派发给玩家们。本次投票活动的最终结果将在3月15日发表。



卡片 购买卡片商品获赠限定闪卡



从1月31日开始，口袋妖怪官方为了庆祝大型官方比赛“口袋妖怪卡片游戏XY 喷火龙杯百万对战赛”的举行，特别开展了购买卡片商品赠送限定闪卡的促销活动。在此期间，玩家们只要在商店内购买1000日元以上的口袋卡片游戏商品，就可以额外获得一张限定版的闪光《XY》卡片，全套促销闪卡共分4种，玩家每次可随机获得一种。

周边 口袋中心发售“口袋妖怪小不点”系列周边新商品

曾经以小巧可爱的风格赢得众多玩家好评的“口袋妖怪小不点（Pokemon Petit）”系列周边在1月25日又推出了最新一弹的商品。本次新商品的主题图案采用了XY版三主角精灵针栗鼠、火耳狐和泡泡蛙的形象，无论是帆布包、手提袋、手帕、马克杯还是笔记本，上面都有它们可爱的Q版头像。







活动 “次世代世界玩具展览会 2014冬季展”开幕

一年一度的小学馆“次世代世界玩具展览会（次世代World Hobby Fair）”的冬季展在从1月底开始又拉开了序幕。同往年一样，大会被分成了1月19日的名古屋、1月25日的东京、2月2日的福冈和2月9日的大阪四个分会场。本次玩具展中口袋妖怪方面的内容以游戏版《口袋妖怪 X・Y》、卡片版《口袋妖怪卡片游戏XY》和动画版《口袋妖怪 XY》为主，另外此前已经宣传了大半年的“口袋妖怪龙王战”也在次世代大会内同期开幕。在龙王战的正式比赛之余，口袋官方也准备了一些试玩性质的小比赛供新手玩家们参加，并且试玩以后还可以得到官方送出的主题文件夹作为赠品。





活动 软银公司开展口袋文件夹赠送活动

从1月10日起，日本软银电信公司开展了一项口袋文件夹的赠送活动。在活动期间，顾客们只要前往日本各地的软银营业厅内购买手机或者办理其他电信业务就可以获得一款限定图案的《口袋妖怪 X・Y》主题文件夹。





周边 口袋中心推出手机保护壳定制服务

口袋妖怪中心东京店和大阪店从1月11日开始推出了智能手机保护壳的定制服务，



据悉，该服务对应苹果公司的iPhone系列、三星公司的GALAXY系列、索尼公司的XPERIA系列等7款手机型号，并且有35种不同的图案可供玩家们选择。顾客在挑选完自己喜欢的款式后只要再等上2星期左右就可以拿到自己的手机保护壳了。

周边 ● Gamefreak官方插画系列周边口袋中心内登场 ●

1月11日，一款以Gamefreak公司的官方新年贺卡插画为主题的文件夹在口袋妖怪中心内发售。另外，从2月8日起，另外两款由Gamefreak公司的美术导演杉森建所绘制的《口袋妖怪 X・Y》游戏剧情主题插画也将通过发售笔记本、文件夹、装饰画、马克杯等周边的形式在口袋中心内和玩家们见面。









书籍 《口袋妖怪X·Y》官方爱好者手册好评发售中

由宝岛社出版公司所发行的《口袋妖怪X·Y》的两本官方爱好者手册《WE LOVE! Pokemon TOTE BAG》和《WE LOVE! Pokemon BLANKET》不但收录有众多游戏开发者的访谈资料，而且还随书赠送购物袋和羊毛毯等丰富的赠品，在去年10月一经推出就受到了众多口袋玩家的喜爱，甚至还曾一度发生断货的情况。为此，宝岛社在今年1月份又为两本手册重新加印了一批，如果大家在去年没有买到的话现在又有机会购买了哦。



事件 口袋官方手机网站即将停止运营

口袋妖怪官方宣布，提供给玩家们下载手机铃声、壁纸、待机画面、邮件表情等内容的口袋官方手机网站“口袋妖怪广场”将从2月28日起停止运营。

ポケモンひろば

卡片 口袋卡片游戏新商品1月登场

1月31日，“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的最新商品《泽尼亚斯卡组30》、《伊维塔尔卡组30》以及《Fami通指导手册 泽尼亚斯卡组30》、《Fami通指导手册 伊维塔尔卡组30》正式发售了。从名称上我们可以看出，前后两组产品的差别实际上就是基本版和加强版区别。基本版内的主要内容是一套30张的分别以伊维塔尔和泽尼亚斯为主题的XY卡组，而加强版则在此基础上另外附带一本Fami通杂志社编写的卡片游戏指导手册。在选购这两组商品时，如果你是卡片游戏的新手的话，那么不妨就直接购买带有指导手册的加强版本吧。





游戏 口袋中心2月期间发放耿鬼和钢铁螳螂

从2月1日起，口袋妖怪官方在日本各地的口袋妖怪中心内开展了人气对战精灵耿鬼和钢铁螳螂的发放活动。玩家们可以在2月1日～2月28日期间带上自己的3DS和《口袋妖怪X·Y》卡带前去领取。





周边 迎接新学期，口袋中心内推出大量文具用品



近日，口袋妖怪官方宣布，为了迎接新学期的到来，从2月8日开始将在日本的8家口袋中心内发售一系列口袋主题的文具用品。包括铅笔、橡皮、尺规、垫板、习字本、文件夹、便签等和学习有关的商品届时都可以在口袋中心内买到。

事件 “口袋妖怪世界锦标赛”举办地点公布

一年一度的“口袋妖怪世界锦标赛”又将在今年8月召开。1月24日，口袋妖怪官方宣布，今年的世界锦标赛将在美国的华盛顿举行。

卡片 购买《月刊Corocoro Comic》杂志获赠限定卡片





小学馆公司宣布，即将于2月15日发售的《月刊Corocoro Comic》杂志的3月号将附带一张“喷火龙EX”的限定卡片，该卡片上所使用的喷火龙插画将采用和“口袋妖怪卡片游戏XY 喷火龙杯百万对战赛”的冠军奖杯同样的造型。

www.dooland.com

游戏

《X·Y》网络对战测试赛即将举行



口袋妖怪官方宣布，在2月21日～2月24日期间将举办《口袋妖怪 X·Y》的网络对战测试赛。本次XY测试赛的选手名额将在参加过“2013 Global Showdown”对战赛的选手中抽选产生，对战规则将采用为二对二的形式进行。

游戏

《口袋妖怪银行》恢复下载

1月下旬，曾经被临时下架的eS商店软件《口袋妖怪银行》，又重新恢复下载，在去年12月没有下载到这款软件的玩家现在又可以登录到e商店内下载了。

书籍

小学馆宣布，《口袋妖怪特别篇》的第50卷将于3月28日发售。

游戏

卢卡里奥确认加入新版《任天堂全明星大乱斗》



1月31日，任天堂公司宣布，口袋妖怪系列中的角色卢卡里奥将在3DS和Wii U版的《任天堂全明星大乱斗》中登场。

游戏

《口袋妖怪 X·Y》全球销量超过千万

1月31日，根据任天堂公司最新的财务业绩显示，3DS游戏《口袋妖怪 X·Y》在日本已经成功突破400万张的销量，而其在全世界的销量累计为1161万张。







文/马修

2013 口袋要闻回顾

春节开年第一辑，我们便又迎来了对前一年大事要闻的回顾，从2008年春节后那辑迎来《口袋玩家》创刊后的第一个年度回顾，小编和负责新闻的007朋友就一直对这个一年一度的专题进行各种形式的尝试。事实证明：像《游戏机实用技术》、《掌机王SP》那样以月份为单位进行总结回顾，对于针对对象更专一的《口袋玩家》来说并不适用——说白了就是到第二年开头把《口袋妖怪》这么一个品牌的前一年各个月份的新闻总结下来，难免流于详略难分的流水账，即便后面强调重点也难以规避各种意义不大的小新闻内容。好在去年的分类形式的专题回顾得到了广大读者们的认同，那么对2013年的回顾，我们依旧以游戏、动画、卡片、书籍、比赛、活动事件等的相关重要新闻来进行分类回顾总结。

游 戏 篇

《口袋妖怪》的起点便是游戏，而我们的回顾，也从游戏这个龙兴之地开始。

口袋妖怪大乱斗U

开发厂商：Ambrella
攻略研究：《口袋玩家》65、66辑



在整个《口袋妖怪》的分支系列中，“《口袋妖怪大乱斗》系列”属于登场较晚的，成为系列也是3DS发售之后的事，不过配合3DS的降价和本身激烈爽快的战斗，这个颇有“无双”式爽快但绝对有自己特色的动作游戏系列大受欢迎，在Wii U不温不火地发售了3个月后，对应Wii U的《口袋妖怪》游戏终于公布——“《口袋妖怪大乱斗》系列”的第三作：《口袋妖怪大乱斗U》。

《口袋妖怪大乱斗U》展现的是一个完全不同于以往任何一作《口袋妖怪》的高清世界，Wii U支持下的1080P分辨率展现的口袋妖怪大混战在整个“《口袋妖怪》系列”中都是独一无二的；此外收录了到游戏发售时全部649的精灵，这在衍生系列中又是罕见的一大手笔；还有很特别之处，是该作复活了之前在《火红·叶绿》的与实体周边互动的设定，不过这次互动的不是卡片和读卡器，而是名为NFC的玩偶，也就是使用了Wii U的NFC功能的玩偶周边，而且，这些NFC玩偶读取到游戏中，不仅能和游戏中玩偶一样参加战斗，还能通过游戏中的金钱进行强化。这在《乱战！口袋妖怪大乱斗》和《超级口袋妖怪大乱斗》中都是从没有过的设定，玩偶就是玩偶，不会有任何成长，只能通过拾取更多的玩偶来实现队伍的强化。

某种方面来说，这NFC玩偶系统其实也是这些年日本游戏厂商特别热衷的DLC的一种形式，不过有任天堂的严格管制，起码作为第二方作品的“《口袋妖怪》系列”，DLC是绝对不能影响游戏流程，不能像第三方那么光明正大（也可以说没羞没臊）地靠DLC圈钱，所以这种NFC玩偶也必须要强调其收藏性和特殊性，而且是作为扭蛋存在，而不是那种想要啥就买啥的周边，而是扭蛋机里扭出来啥是啥，执意要某个口袋妖怪的玩偶，可能就要拧很多次。听起来这似乎是“《口袋妖怪》系列”又一次很圈钱的运营模式，但是很可惜……



▲同屏精灵数非常多。

首先要说，《口袋妖怪大乱斗U》恢复了初代的销售模式，纯粹的数字版销售，没有实体版，这就使得除非官方公布，否则根本无法得知其销量（也就是下



▲用NFC模型来育成自己的玩偶。

载量），虽然没法得知下载量，但从Wii U在该作发售时乃至其后，Wii U始终寡淡如水的销量，起码可以说该作并没有起到拉动主机销量的作用。

在宣传上，本作不可谓不尽力，尤其是高清预告视频和图片都让人期待，游戏本身在战斗上，也的确如预告那样实现了众多的口袋妖怪大作战，并且战斗规则和设施的丰富度也和预告一样，但是前两作很重要的一点，即野外战斗被取消了，全部都在赛场中，而这比起《超级口袋妖怪大乱斗》尤其差出一截。

至于游戏未能带动销量，也只能说这个衍生系列在拉动主机销量上并不如原作那么强悍，而是需要主机普及来增加销量，不管怎么说，有这款还算不错的口袋动作游戏在，我们还是可以继续期待Wii U平台的高清《口袋妖怪》衍生作。

口袋妖怪 X·Y

开发厂商：Gamefreak

攻略研究：《口袋玩家》71、72、73、74辑/《口袋妖怪X·Y完全攻略本》

比起2012年，2013年《口袋妖怪》相关的游戏软件要少，但并不等于这一年的



表现比以往差，相反，随着划时代的《口袋妖怪 X·Y》的发售，这一年《口袋妖怪》这个品牌在整个游戏业界的影响比重都大大强于之前的一年。

《X·Y》是第六世代《口袋妖怪》的开篇之作，首先登陆3DS这个机能更高的平台本身就非常让人期待，而新的精灵、新的系统的一次次公布也都是玩家之间的热门话题。最先公布的视频，便传达出了：3D化的地图、3D建模的皮卡丘、铁塔、三个主角精灵、两个主题神兽、各主要市场地区同时上市、电子版实体版同时发售等。而后随着官方网页的开辟，更多的消息如MEGA超梦Y、仙精灵等也都渐渐公布，而后证实了在最终形态基础上还可以继续进化的MEGA进化，以及全新的可以压制龙系的仙属性等消息……接着大量



▲六世代的期待，从此开始。

的人物和口袋妖怪资料公开，玩家也在度日如年的倒计时中通过各种渠道获取交流着各种真真假假的风言风语。

游戏最终于10月12日全球同步发售，排长队什么的是预料之中，而且仅用两天便达成400万销量，成为3DS游戏史上最快完成百万销量记录的游戏。游戏做得比想象的美好得多，各种活灵活现动作自然的精灵和训练师很快便让玩家舒舒服服地适应，而且由于帧数够足画面够魄力，游戏终于实现了战斗的动画化。此外还有刷时髦值，挑战战斗洋馆、好友狩猎场鼓励玩家多加FC好友、更便利的极品精灵入手方法、和陌生玩家间完全不知换来什么的奇迹交换、群战、超级训练、MEGA进化……毕竟发售才不到半年，具体的乐趣和魅力就不在这里占用版面，大家去用心体验就好。

和每一作正统新作一样，《口袋妖怪X·Y》可玩的要素实在是太多了，但发售没多久，便出了事：一些玩家在米亚雷市的街区上存档时，再开机就发现游戏变得极卡，慢到无法继续游戏……和各种赞美之词一样，在发达的互联网上，这个BUG的也迅速被大多数玩家知道。10月18日，任天堂在官网发布公告确认该BUG存在，提醒玩家先不要在米亚雷的大街上存档；而25日，发布了专门修正该BUG的补丁。补丁发放之日，让任天堂的e商店服务器几近瘫痪。而在后来发布的V1.2由于针对的是修正系统设定而非BUG，因此其火爆







就远不如1.1版补丁时那么火了。

口袋妖怪银行

开发厂商：Gamefreak

攻略研究：《口袋玩家》74辑

这个软件和2012年的《口袋妖怪 AR搜寻者》类似，是附属于正统作品的软件，《口袋妖怪银行》的一大重要目的便是以云端存储的方式帮玩家保存口袋妖怪，每



年收取500日元（约20～30元人民币）的年费。而在截止到2014年2月21日之前，这个服务还是免费的，而且有雪拉比赠送。更重要的是，其附属的口袋转移，还是将前作精灵传送到《X·Y》的惟一传送方式。这个无论怎么看都相当有用厚道、又有限时免费使用的福利，因此带来的结果便是任天堂的e商店服务器再度面临严峻的挑战。



▲《X》版的PGL主页界面。





笔者至今还记得在软件开放下载的12月25日当天，上午还正常进入e商店看到这个商品，打算下午再下，下午便再也登陆不进去e商店了，瞬间的登陆人数暴增带来的服务器压力终于让任天堂的e商店服务器彻底崩溃，最终决定：《口袋妖怪银行》暂停下载，而e商店也以日本国内和海外不同时段开放的方式来缓解压力，虽说堂堂的国际游戏大厂这么做有点小气，但也衬托出《口袋妖怪》的巨大魅力。

关于《口袋妖怪银行》，我们本辑就有介绍，大家可以对照着操作。还没下载的也赶快去下吧，免费使用期是到2月21日为止哦。

关于PGL

PGL是第五代开始设立的《口袋妖怪》在线网页，在梦世界收服各种隐藏特性精灵、举办各种活动等都在这里完成，作为正统作品的辅助，其人气也是相当高，而且多次派发梦世界的各种Q版小玩偶，而且各种对战大赛组织了很多次，并有诸如梦世界这样的高人气地方。不过随着《口袋妖怪 X·Y》的发售，PGL也进行了大的整改，一个重要的变化就是梦世界彻底取消了，PGL和游戏同步后，主要是上传进度、参加活动等辅助用途。

而关于PGL，2013年最大的新闻除了改为面向第六代的《X·Y》，还有个大事就是在“2013全球决战”Wi-Fi对战大赛上，口袋妖怪官方在PGL网站内发布了一则关于取消部分选手参赛资格的公告。这些选手被取消资格的主要原因就是使用了修改程序，在官网所列的公告中，少年组中被取消资格者共计68人，年长组中被取消资格者共计335人，大师组中被取消资格者共计1155人。作为主办方和规则制定者，官方的确很有必要维护比赛起码的公平。

关于《口袋妖怪 Tretta》

《口袋妖怪 Tretta》是2012年7月推出的取代之前《口袋妖怪三对三》的圆牌街机游戏，在2013年3月，Takara Tomy推出

了第一弹资料篇《目击到盖努塞克特》，造型的圆牌也首次在该作中登场。之后又发售了多次以不同口袋妖怪的首次登场为卖点的资料篇，像第五弹《与喵喵一起寻找！那3只精灵！》，加入的喵喵、藤王蛇、炎武猪、大剑海獭等口袋妖怪为主题。此外也和一些连锁店搞活动，比如和联合麦当劳日本公司共同策划的“订购欢乐儿童餐赠送口袋街机圆牌活动”，9月6日开始在麦当劳各大连锁店内展开。赠送6套“欢乐儿童餐限定圆牌”全套共有6款，把这6枚圆牌放在3DS版的《口袋妖怪Tretta Lab for Nintendo 3DS》游戏套件上读取以后，就可以在游戏中挑战隐藏的口袋妖怪——忍兽。

值得一提的是，8月10中旬，Takara Tomy又发售了一款可以在3DS掌机上体验《口袋妖怪 Tretta》圆牌的新游戏《口袋妖怪 Tretta Lab》，游戏套装内附带了特制的读取装置，通过该装置可以实现同街机版一样读取圆牌上的数据的功能，这样玩家们在自己的3DS上使用圆牌卡片进行对战研究。该周边由Takara Tomy公司委托玩具企划公司MAQL开发，而该公司同样也是街机版《口袋妖怪 Tretta》的开发商，在发售日之前提前预约的玩家还可以获得一枚皮丘限量圆牌作为特典。



▲3DS版的《口袋妖怪 Tretta Lab》。

《口袋妖怪图鉴》消息二则



▲YouTube上看立体图鉴。

1月18日，口袋妖怪官方在国外视频网站YouTube上开通了专门用来供玩家们观看口袋妖怪图鉴视频的专题站点“口袋妖怪图鉴 YouTube频道”。该站点上的口袋图鉴视频用《口袋妖怪全国图鉴 专业版》生成，目前包括皮卡丘、卡丘、雷丘以及伊宿图鉴上的众多口袋妖怪在内的总计171种精灵供玩家们点播观赏。

此外，为了纪念初代口袋妖怪游戏《口袋妖怪 红·绿》发售，2月27日，初代的发售纪念日，3DS版《口袋妖怪全国图鉴 专业版》从原来1500日元的价格优惠到1200日元销售，活动持续到3月13日结束。

配信精灵

正统作配送，由于2013年是《口袋妖怪》跨世代的一年，因此配信精灵也分为面向第五世代和第六世代。

先说正统作，2013年的配信中，欧美版的配信活动更胜一筹：1月法语版配



送凯路迪欧，2月下旬欧美等地区的的GameStop游戏连锁店内针对《黑·白》和《黑2·白2》配送梅萝爱塔，5月美国任天堂通过Wi-Fi形式向美版《黑·白》和《黑2·白2》配送迪奥希斯。8月19日～10月20日，美国各地的GameStop游戏店又向玩家们发放闪光的迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳。

日版也有好东西送，7月，口袋妖怪官方为了纪念吉拉齐在TV动画版中登场，同时也为了迎接即将到来的七夕节，面向所有《黑·白》和《黑2·白2》的玩家发放一只特别纪念版的吉拉齐。而在TV动画《最佳祝愿》即将完结的8月10日～9月6日期间，口袋妖怪官方又在口袋妖怪中心内举行了动画版主题精灵的派发活动，发放的精灵共有4种，分别是动画版中小智的皮卡丘、爱丽丝的牙龙宝宝、丹特的菜冠猴和大木博士的电鬼，每张卡带均可接受一次，玩家们会随机得到其中的一种。

当《X·Y》发售后，配送的对象便转到了新一代，首先是那个著名的携带MEGA火鸡斗士进化石的小火鸡。而为了口袋中心东京湾店的开张，2013年12月26日～2014年1月26日期间，官方还进行了掌握有特殊技能“欢乐时间”的魔乌贼的派发活动，期间玩家们带着3DS和《X·Y》，游戏卡带前往任意一家口袋妖怪中心内领取。



衍生作解密

比起正统作各种名头的配送，衍生作的这部分精灵似乎称其为解密更合适，像3月下旬，美国公布的美版《口袋妖怪全国图鉴 专业版》的梅萝爱塔密码，输入“TTQALFHN”后就可以在游戏中显示梅萝爱塔的图鉴数据。而苹果平台版的《口袋妖怪图鉴 for iOS》中的盖努塞克特的密码，也在年初已经由官方公开，输入密码“SNMPSCTP”后即可开启。

《口袋妖怪大乱斗U》更是有各种各样的密码放出，然后增加不同的精灵，比如口袋妖怪俱乐部网站4月26日开始推出的名为“口袋妖怪大乱斗 U 胶囊捕手”的专栏，玩家们通过玩空网接胶囊的小游戏，只要分数合格就可以在游戏结束后得到一条密码，然后把密码输入到《口袋妖怪大乱斗U》中后就能够在游戏内获得一只称号为“口袋俱乐部”的精灵玩偶。而欧洲则在9月下旬公布了该作获得闪光电鳗王的密码“94530956”。





新作开发计划

10月28日播出的日本NHK电视台《专业人士 工作的作风》节目中，有对石原恒和进行的访谈，而这个节目告诉我们，至少已经有三款《口袋妖怪》的电子游戏或桌游新作正处于开发中。这三款游戏分别是由口袋妖怪公司所开发的桌面游戏《口袋妖怪国际象棋》的《X·Y》对应版，由Genius Sonority公司所开发的《口袋妖怪方块》的3DS下载版新作，以及由Creatures公司所开发的代号为“Bakery（糕点铺）”的3DS全新作品。

主机篇

美欧版皮卡丘限定版3DS XL



日本地区发售皮卡丘限定版的3DS XL后，北美和欧洲的任天堂分部也都于3月24日，在各自的地区发售了美版和欧版的皮卡丘限定版3DS XL主机。

2DS

2DS从公布之时引来各种吐槽，之所以引来这种围观，主要是2DS的定位非常特别——面向7岁以下的小玩家。因为3D对幼儿视力是否有影响的争议，导致3DS在美国一直没能顺利打开小玩家这一块市场，所以借着《口袋妖怪 X·Y》的上市，便一起推出了这款完全取消了裸眼3D功能的2DS。大概同样是出于对小孩子破坏性比较强的考虑，所以这个定位明确的2DS采用的是整块的平板造型而非折叠，也能有效避免被小孩子掰断。

2DS在欧美上市获得了热销，尤其在原本差不多一滩死水的英国市场，更是让老任在掌机上好好扬眉吐气了一把。12月6日，在2DS和《口袋妖怪 X·Y》都发售了一个多月后，任天堂还推出了同捆《口袋妖怪 X·Y》的2DS主机套装，其受欢迎程度可见一斑。





《口袋妖怪 X·Y》限定版3DS



口袋妖怪官方每次在《口袋妖怪》的正统系列游戏发售之前都会发售口袋主题的限定主机作为纪念，《口袋妖怪 X·Y》同样也不例外。《X·Y》限定3DS LL主机分为蓝色款和金色款两种，每款主机又分为X版和Y版两个版本，X版内置有《口袋妖怪 X》的下载版游戏，Y版内置有《口袋妖怪 Y》的下载版游戏。

动画篇

2013剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》

2013年的剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》照例在7月上映，作为“《最佳祝愿》系列”电影的最后一部，该片的责任还是很重大的，比如：承上启下。



承上很好理解，盖努塞克特是第五世代最后的幻兽，而红色的本质也不过是异色，很容易套到游戏中；值得玩味的是“启下”，在超梦的MEGA Y形态公布前，相信没人能想到担负连接下一步的重要精灵竟然是老朋友超梦，结果当尾巴长脑袋后的形态一公布，大家才发现倪端，不过也都只是觉得是觉醒形态，直到最新作《口袋妖怪 X·Y》彻底明确了MEGA进化，剧场版中这个奇怪的超梦的身分才彻底确定下来，原来是特殊的进化！而MEGA进化在《X·Y》中，也的确是非常重要的一个要素。

电影的故事和游戏也息息相关，说的是五个被银河团改造的三亿年前的猎手，出现在繁华的纽托克市的口袋妖怪乐园大搞破坏，旅行至此的小智再度热血冲顶，站出来要跟强大的史前猎手们死磕，好在关键时刻超梦出现救了他。而后在和一个落单的盖努塞克特打交道的过程中，小智

www.dcoland.com



他们对盖努塞克特有了深入的了解。而超梦，即使面对顽固的头领——红色盖努塞克特，也最终在太空中让他认知宇宙和自己，化解了这些因改造而被吵醒的本该长眠的猎虫们的杀气……整体上来说，该部剧场版在具备吸引人的神兽大战、精彩的打斗、漂亮的画面的同时，结尾依旧有让人倍感温暖的宽容和放下，超梦这次也许真的觉醒了，而且不仅是MEGA进化的形态，更加觉醒的是其长久以来对自我存在意义的怀疑。

而另一个体现“启下”的，无疑就是新的口袋妖怪仙精灵了，作为短片的主角，刚公布时大家连它的属性都不知道呢，尽管是开胃小菜，但同样制作认真，前AKB的人气女优前田敦子献声更给片子增加了吸引力。10月19日，该片的英语配音版在美国动画频道Cartoon





Network首播。12月18日，剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的BD和DVD影碟发售，除了普通版外，还新增一款“超梦特别版”，其中除了收录有普通版全部内容之外，还另外收录了第一部剧场版《超梦的逆袭》、TV动画版第63话《常磐道馆！最后的徽章！》以及TV特别篇《超梦！我就在这里》、《超梦 觉醒的序章》等与超梦有关的所有剧集。

《超梦的逆袭》HD版

在2013剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》上映前，口袋妖怪官方从5月开始联合东京电视台、大阪电视台、爱知电视台、北海道电视台等日本各地的20多家电视台展开了口袋妖怪的首部剧场版《超

梦的逆袭》的展播活动，采用的是HD高清画质的信号，片头前传《超梦的诞生》也完整地收录。而专门播放动画片和儿童节目的Kids Station电视台在5月29日还播放了另外一部同样也是以超梦为主角的TV特别篇动画《战栗的幻影口袋妖怪》。



超梦 觉醒的序章

超梦的人气实在是太高了，因此在2013剧场版前，官方做了想多的活动造势，其中就包括放映超梦相关的片子来吸引眼球，前面的《超梦的逆袭》HD版就是个例子。而这部《超梦 觉醒的序章》和《超梦的逆袭》HD版的不同之处在于，这部片子是完全原创的新片，于7月11日在东京电视台晚19点播出，讲述的就是在剧场版之前的故事，在本片中，超梦就已经以觉醒姿态出现了！

最佳祝愿 德科罗拉大冒险篇

《最佳祝愿》从2012年开始播放第二季《N之章》，到4月完结后，从4月25日起TV版口袋动画又将迎来全新的篇章《德科罗拉大冒险篇》。这次的新篇章将讲述小智等一行人搭乘游轮来到德科罗拉群岛冒险的故事，所谓的“德科罗拉群岛”和以前的橘子群岛一样，是动画版中原创的地点。这里有更多的故事等待着大家。



最佳祝愿外传

这是《最佳祝愿》全部播完后的一部OVA，讲述的是告辞了小智和艾莉丝后，独行的丹特遇到了小刚后的故事，两大二号男主角，都对美食有研究又都相当细心，见面之后免不了共同语言多多，但更难免会挑战一决高下，还有暴鲤龙……这部动画我们在72辑有放送，详细的就不多说了，大家去看看吧，很精彩的一部OVA呢。



来查看小智的口袋妖怪吧

5月17日，在口袋妖怪俱乐部的网站内推出了一档名为“来查看小智的口袋妖怪吧”的新专栏。在这一专栏中，玩家们可以回顾《口袋妖怪》TV动画从初代到最新的《最佳祝愿》的历代系列中小智所收服的每只精灵的详细情况，包括其属性以及登场的集数等，10多年来小智的冒险轨



迹在此一目了然。

口袋妖怪 起源



2013年《口袋妖怪》相关的动画很多，除了每年一部的剧场版，由于游戏进入新世代，所以动画也有《最佳祝愿》第二季和《XY》两部，以及让观众耳目一新的OVA《最佳祝愿外传》。而让人惊喜的，则莫过于这部《起源》了，该片最大的特色是忠实再现游戏，而不是改编于游戏，角色风格甚至画面色调都与TV动画有所不同，《口袋妖怪 起源》由制作《攻壳机动队ARISE》的Production I.G动画公司、制作《宇宙战舰大和号2119》的XEBEC动画公司以及制作《口袋妖怪》动画系列的OLM动画公司联合打造，阵容相当豪华。本作共分为4集，在10月份先行在东京电视台播出，播放完毕后就将以影碟的方式发售。本片动画的部分原声音乐也将作为附加曲目收录在《口袋妖怪 X・Y》的游戏原声专辑《口袋妖怪 X・Y 超级音乐收藏集》中。而11月上旬起，《起源》的英语版也开始登录美国口袋妖怪官网的“Pokemon TV”专栏，玩家们可以通过点击“www.pokemon.com”网地址查看英文版。



口袋妖怪 XY

在当初决定《口袋妖怪》是否要动画化时，石原恒和曾经提出新作与新片不同步带来的负面作用，所以《口袋妖怪》的TV动画一直非常强调和游戏世代的完全同步。最新的第六世代也不例外，随着第六代开篇正统系列《口袋妖怪 X・Y》的发售，TV动画中小智与皮卡丘，也在新的篇章《XY》中，和新的伙伴塞蕾娜、西特伦、由莉嘉，一起踏上卡洛斯大陆的全新旅程。



而在2013年的最后一天，12月31日的动画还专门做成TV特别节目《完全掌握！口袋妖怪XY 特别篇》，该节目中将对小智在卡洛斯地区的冒险进行个小小的回顾，



并播放下一年TV版剧情的最新预告。

2014年剧场版公布

12月14日，口袋妖怪官方公开了2014年口袋新剧场版的第一弹情报，标题为《破坏之茧》，此外还有短片《皮卡丘，这是哪把钥匙》。从目前公布的电影海报来看，新剧场版将和“MEGA进化”以及掌管灭亡的传说精灵伊维塔尔有很大的关系。短片动画方面则围绕皮卡丘和仙灵钥匙展开为清新可爱有趣的小故事。上映时间为2014年7月19日。





音 乐 篇

2013年剧场版原声音乐集

《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的原声音乐集于7月31日发售。分普通版和初回限定版两个版本，初回限定版除了包含有普通版的音乐CD之外，还另外附带花絮DVD一张。



《口袋妖怪 X・Y》原声专辑

由Overlap联合Gamefreak共同制作的《口袋妖怪 X・Y》原声专辑《口袋妖怪 X・Y 超级音乐收藏集》于11月13日发售，该原声专辑为4CD装，共收录212首乐曲，专辑内还附带一本28页的收录有乐曲解说和制作者访谈的说明册。





TV版片头新主题曲CD

日本歌手游助的新单曲《V/时薪850日元的圣诞老人》于12月4日发售，该CD中收录的《V》，便是TV版动画《口袋妖怪 XY》的片头主题曲。



www.dooland.com

《口袋妖怪》游戏原声登录iTunes商店

在发售实体CD的同时，《口袋妖怪 X·Y》原声专辑在苹果的iTunes音乐商店也有销售。而后，GBA版《口袋妖怪 火红·叶绿》的游戏原声CD也于12月10日在iTunes商店内发售。而《红宝石·蓝宝石》、《钻石·珍珠》、《心金·灵银》、《黑·白》、《黑2·白2》等其他几作《口袋》正统系列游戏的原声音乐则将于2014年内登录iTunes商店。



书籍篇

在新世代来临的2013年，除了漫画外，攻略本类游戏书刊也不会少，所以比起去年，我们把这部分的内容范围也放大了。

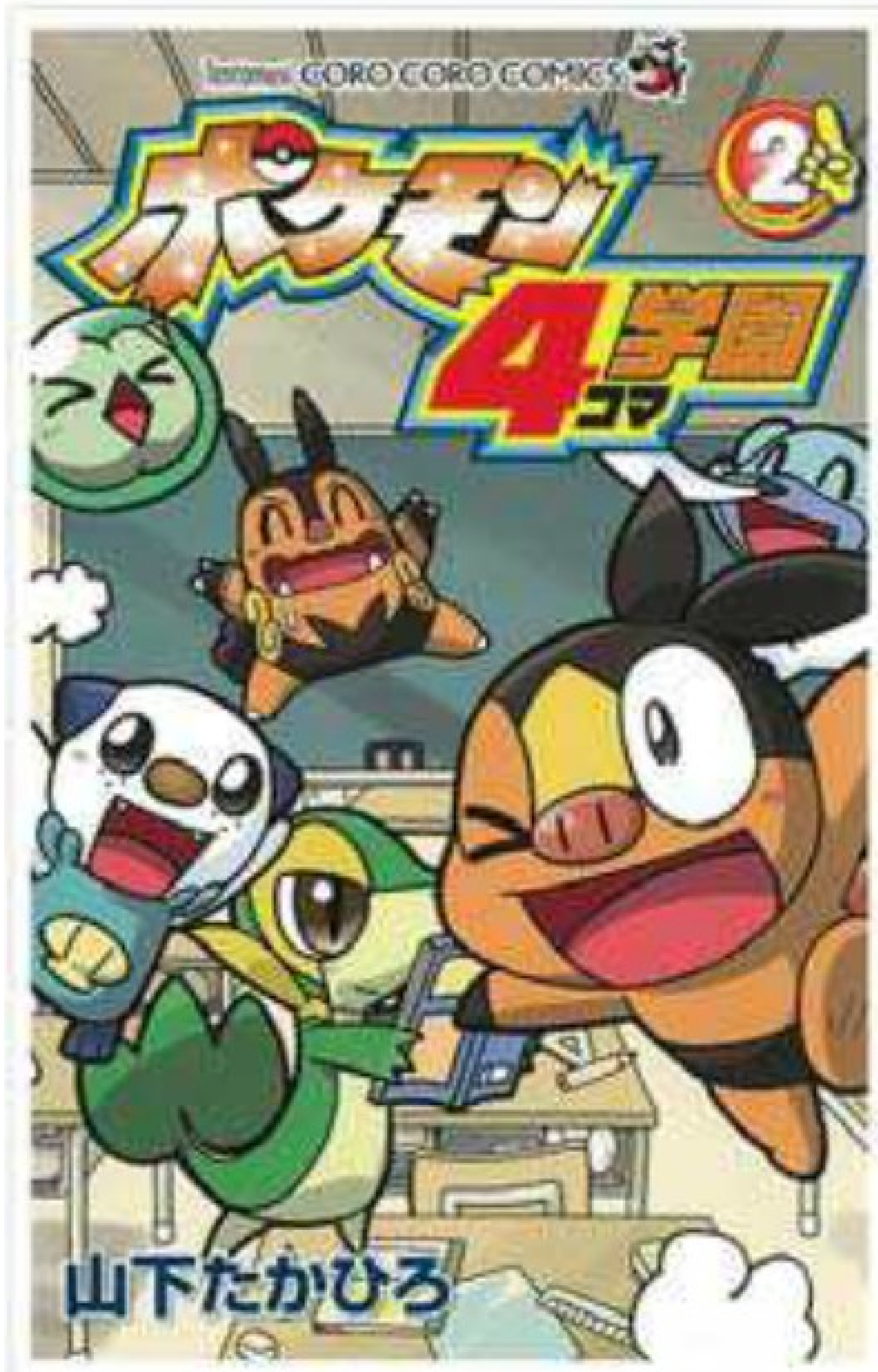
《口袋迷宫 伟大之门与无限迷宫》新攻略本

继《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 官方指导手册》后，1月23日，日本Overlap出版公司又针对3DS版的《口袋迷宫》推出了一本全新的攻略本——《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 官方完美指南》。比起前一本主要以入门指南为主的攻略本，这本《官方指导手册》更多的是为系列老玩家所准备的资料收藏。



《口袋4格漫画》新单行本

由小学馆负责发行的“《口袋4格漫画》系列”的最新作《口袋妖怪4格学园》第2卷单行本，于7月26日在日本上市。这是一个把性格分明、种类特点各异的各种口袋妖怪们放在同在一所校园内互为师生同学的有趣漫画，我们《口袋玩家》正在连载的便是该漫画的第1卷内容，希望大家能喜欢。



《口袋妖怪特别篇》的2013年

小学馆发行的《口袋妖怪特别篇》在2013发售了45～48卷。而就在这一年，《口袋妖怪特别篇》的总销售也突破了1000万册。为此口袋妖怪官方还从8月17日开始在日本7大口袋中心内轮流举办名为“口袋妖怪特别篇巡回签名会”的活动，担任漫画编剧工作的日下秀宪和担任作画工作的山本智都来到现场为读者们签名留念。





《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》同名小说

在剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》上映后，8月7日，其同名小说也在日本发行，作者同样为剧场版的编剧园田英树。

《口袋妖怪 X·Y》相关书籍

《口袋妖怪》新游戏推出必然伴随着官方攻略本的上市。随着《X·Y》的发售，首先上市的是与《口袋妖怪 X·Y》配套的攻略本《口袋妖怪 X·Y 最速通关指南》，在游戏发售5天后，即10月17日上市，主要是解决攻关上的问题。

而由Pokemon和Gamefreak官方监制、Over Lap发行的《口袋妖怪 X·Y》配套攻略本，则分成剧情攻略和图鉴攻略两大册，其中的《口袋妖怪 X·Y 官方指导手册 完全剧情攻略指南》于11月9日发售，该攻略本的攻略和资料都更为详尽。而《口袋妖怪 X·Y 官方指导手册 完全卡洛斯图鉴完成指南》则于12月6日发售。两本攻略本中还会收录有游戏的设定资





料（分为人物设定篇和口袋妖怪设定篇两部分）以及制作团队访谈等内容。之后，攻略本还面向香港和台湾发售了繁体中文版。11月和12月，两本攻略本又分别推出了对应ISO和安卓系统的电子版。

除了以上三本攻略本性质的书，宝岛社还发行了两本《口袋妖怪 X·Y》的官方爱好者手册《WE LOVE! Pokemon TOTE BAG》和《WE LOVE! Pokemon BLANKET》，都于10月31日发售。这两本手册中不但收录有增田顺一、杉森建等开发者的访谈资料，还有中川翔子、加藤夏希、私立惠比寿中学组合等众多艺人们畅谈自己体验口袋妖怪游戏的回忆，随书还分别附带有购物袋、羊毛毯等赠品。

卡片篇

对于很强调对战的《口袋妖怪》来说，其另一种形式——卡片游戏，同样非常强调对弈，因此官方大赛也一直设有游戏和卡片两大比赛项目，这里来看看2013年《口袋妖怪卡片游戏》的相关要闻。

《口袋妖怪卡片游戏BW》系列

该系列是基于第五代发售的卡片游戏，各种卡组卡包已经发售了很多，而在换代之前，这个系列在2013年仍然发售了很多卡组和卡包。

3月15日，以盖努塞克特为主题的最新扩充包《巨大加农炮》，以及收录了包括水箭龟、丘雷姆等在内的60张口袋卡片的套装《最强爆流混合卡组60 水箭龟+丘雷姆》发售，在《巨大加农炮》中，强力的盖努塞克特EX首次登场。包装中附送卡片对战指导手册一份。而在3月初开始举行的限定版口袋卡片收纳盒派送活动期间购买这两套卡，还能得到闪光式样的限定版卡片收纳盒。



4月19日，“《BW》系列”历代扩充包精选集《闪光卡片附录特别卡包 白丘雷姆・黑丘雷姆・N》发售，这3个卡包每盒内除了收录有8包扩充包以外，还特别附带一张原创的闪光卡片，每张闪卡都和各自的商品标题相对应。

7月13日，将“《BW》系列”历代卡包中强力的以及具有代表性的卡片统统集结在一起的精选卡包《EX对战提升》发售，为了增加商品的新鲜感和趣味性，本次所收录的过往卡片保留本身的名称和绝招不变的同时，卡片上的插图都由插画师们重新绘制。30张卡组对战套装《超梦VS盖努塞克特》也在同日发售，该新卡包中收录了30张一组的对战卡组共两组，两组卡组分别以剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》中的两大主角超梦和盖努塞克特为主题，由于是针对卡片对战赛事而专门推出，所以卡组内的每张卡片都已经搭配得当，拿到手后直接就可以进行卡片对战了。另外，在官方7月13日开始举办的特别促销活动中，抢先购买对战卡组《超梦VS盖努塞克特》的玩家们还可以获得比克提尼和塞伊米的限定闪光卡片作为赠品。

11月，北美地区发售一组以“口袋妖怪世界锦标赛2013”中卡片大赛冠、亚、季军所使用的卡组为主题的限定卡片套装《2013世界冠军卡组》，全套产品共有4种，每张卡片上还印有选手们的签名。



《口袋妖怪卡片游戏XY》系列

随着第六世代的到来，卡片游戏也跟着更新换代，不过比起游戏和动画以及各种周边，卡片游戏的世代更替明显要晚一些。于11月8日、也就是游戏发售快1个月后上市。首批推出是两款入门级套装《口袋妖怪卡片游戏XY 新手卡组・新手卡组女生版》，套装内除了有三套“《XY》系





列”的新卡组外，还有对战桌布、硬币、受损值筹码、教程DVD等众多卡片对战相关的配件。

而11月15日发售的《口袋妖怪卡片游戏XY 新手卡组DX·新手卡组DX女生版》这两款套装，则相当于新手卡组的豪华版，在普通版的基本上又增加了卡片保护套、卡组保护盒等配件，而且整个套装的包装也是手提箱样式。

12月13日，“《XY》系列”的第一弹扩充包《X收集》和《Y收集》发售，两个扩充包分别以《口袋妖怪 X·Y》的封面主神泽尼亚斯和伊维塔尔为主题，而在电子游戏版中新加入的仙属性也新扩充包的卡片游戏中首次登场。

口袋中心15周年限定版卡片收纳套装

6月8日开始发售的该套装为口袋妖怪



中心15周年纪念商品，以皮卡丘为主题图案、以闪闪发光的金黄色为主色调，套装中包含有62个卡片保护套以及一个可以存放100张以上卡片的大型收纳盒，另外套装内还赠送了一张以皮卡丘为主题的豪华限定闪光卡片。

相关活动与限定卡

在特定的活动或商品中赠送给参与者闪光卡、限定卡是一种很受商家和玩家欢迎的运营模式，《口袋妖怪卡片游戏》自然也少不了相关的活动和限定卡奖品：

2月1日，顾客们只要购买“第一面包”推出的“甜瓜味面包2个装”以及“咖喱味面包2个装”，就可以获赠一张限定版的口袋妖怪卡片。此次所赠送的口袋卡片全套共有5种，都是活跃在TV版动画《最佳祝愿》中的精灵，并且每一张卡片上都带有第一面包公司的纪念LOGO。

3月15日出版的《Corocoro Comic》4月号杂志中，附带一张限定版的盖努塞克特主题闪光卡片作为赠品，在这张卡片上印有《Corocoro Comic》杂志纪念LOGO。

4月6日~4月7日，日本丰田汽车公司联合口袋妖怪官方在其位于东京的Toyopet体验店王子分店和东云分店两家体验中心内举办了一次名为“口袋卡片游戏教室”的主题活动。第一次接触口袋卡片的玩家在工作人员进行指导下获得了一些基础知识后，便可以顺利地运用刚学会的知识组建了自己的第一套卡组来进行对战。活动结束后，每位到场的玩家们都会得到一张原创图案的皮卡丘卡片作为赠礼。

4月20日起，为了纪念2013剧场版兑换券发售，口袋妖怪官方与多家合作企业策划了购买口袋商品赠送原创盖努塞克特卡片的活动，活动期间，玩家在口袋妖怪中心及其他指定商店购买口袋妖怪相关的游戏、卡片、模型、周边等商品且消费超



过800日元，就可以在结算时向工作人员索取一张闪光盖努塞克特限定卡片。

9月1日起，在日本各地的口袋妖怪中心内举行的口袋妖怪世界锦标赛卡片赛冠军卡组体验活动中，官方将8月份在“口袋妖怪世界锦标赛2013”中胜出的冠军的决赛卡组记录并搭配，在活动中供玩家们使用体验，如果体验者们用这套卡组战胜口袋中心的工作人员，还可以获得一套限量版卡片套装作为奖品。

而从12月13日开始，口袋妖怪官方也和《Corocoro Comic》杂志联合举办了促销活动，玩家们在商店内购买1000日元以上的卡片相关商品，就可以获赠一张带有《Corocoro Comic》杂志标志的限定闪光卡片，全套共计4款。



12月21日上市的《Corocoro Comic》副刊《月刊Corocoro第一》，附送有一张“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的火矢鹰限定版卡片。

如果你要是觉得上面所谓的限定卡中有特定LOGO混入其中水分大，那么最后说的这4张绝对是珍稀品——1997年小学馆旗下的《Corocoro Comic》杂志所举行了口袋插画大赛，前4名获奖选手得到的官方赠品是由画师给专门绘制的卡片，共4张。1997年《口袋妖怪》虽然有了不错的成绩但势头上看也不过是一暴发户，画师专门绘制的卡片对于FANS自然珍贵无比但市场却未必承认其价值。时光荏苒，16年后的2013年9月10日，该限定卡片在美国知名拍卖网站eBay上拍卖，经过599次报价后，最终以10万美元天价成交！虽然咱们都没分到一分钱，但作为《口袋妖怪》的铁杆FANS，也会为此开心吧？



比 赛 篇

口袋妖怪的官方每年都会举行面向全世界玩家的世界锦标赛，而除了这个世界性的大赛，官方还会举办其他各种形式的比赛，尤其在网络对战更加方便的第五世代，各种官方网络组织的比赛更多了，而2013年的各种口袋妖怪大赛除了官方举办，还有两场非官方的大赛。

口袋卡片对战嘉年华

如其名字，这是一场专门的卡片大赛，4月开始举行，全称为“口袋妖怪卡片游戏BW 对战嘉年华 2013春季赛”，在福冈、名古屋、东京、大阪等地多个会场举行。名次靠前的选手们



便有机会获得参加口袋妖怪世界大会日本代表选拔赛的资格。而参加活动的玩家事先购买过3月发售的《巨大加农炮》和《最强爆流混合卡组60 水箭龟+丘雷姆》中的一个，还可以拿着这套卡组到工作人员处免费领取一个水箭龟和丘雷姆主题的卡片收纳盒作为赠品。

PGL日本杯网络大赛
（Niconico超选手权2013大赛）

为了迎接“口袋妖怪世界锦标赛2013”，4月上旬开始，口袋妖怪官方与日本著名视频网站Niconico联合举办大型的游戏对战活动：PGL日本杯网络大赛，即Niconico超选手权2013大赛，



对战全部都采用Wi-Fi进行。在初赛中获得前4名成绩的选手可以去参加4月27日幕张展览馆举办的总决赛，而这场决赛也通过Niconico网站的直播频道提供给了全体玩家们收看。

口袋妖怪3对3 2013 Corocoro杯游戏对战赛

从6月份起，《Corocoro Comic》杂志分别在大阪和东京两地举行名为“口袋妖怪3对3 2013 Corocoro杯”的口袋妖怪游戏对战赛，其中大阪会场的赛事预定于6月9日举行，东京会场的赛事预定于6月23日举行。比赛的参赛对象主要针对小学生以下的玩家，游戏规则采用3人组队的方式进行，最终在两大会场内获得优胜的小组都将可能获得前往加拿大参加“口袋妖怪世界锦标赛”的机会。



2013全球决战

7月26日～7月29日期间，名为“2013全球决战”的Wi-Fi对战大赛如火如荼地拉开。本次网络赛的规则同以往的比赛一样，需要事前到PGL网站内报名才可参赛，官方指定使用的游戏版本为《口袋妖怪 黑2·白2》，对战规则采用单独战的方式进行。本次大赛结束后，所有参赛的选手们都有机会参加预定在2013年10月以后举办的《口袋妖怪X·Y》对战测试大会。



2013口袋妖怪世界锦标赛

2013年的口袋妖怪世界锦标赛在加拿大著名海港城市温哥华市举行。从4月上旬起，日本地区游戏部分与卡片部分两大类目的选拔活动都将陆续展开，游戏类的初赛选手将通过“GTS日本杯网络大赛”选出而卡片类的初赛选手则将通过“口袋妖怪卡片游戏BW 对战嘉年华 2013春季赛”选出，之后所有选手参加日本地区决赛“口袋妖怪世界锦标赛 日本代表决定大会”，在决赛上最终获胜的玩家会前往加拿大参加这场口袋玩家世界级的盛会。



总决赛在8月9日～8月11日期间举行，大赛共有超过25个国家和地区的近千名玩家参加，在8月9日开幕式这天，Gamefreak的增田顺一也作为特别来宾来到现场出席开幕典礼。

经过3天的激烈对决，大赛共产生卡片大会和游戏大会两大门类的6位总冠军，分别是游戏大会少年组冠军Brendan Zheng（美国）、游戏大会年长组冠军Hayden McTavish（美国）、游戏大会大师组冠军Arash Ommati（意大利）、卡片大会少年组冠军Ondrej Kujal（捷克）、卡片大会年长组冠军Kaiwen Cabbabe（澳大利亚）、卡片大会大师组冠军Jason Klaczynski（美国）。



红色盖努赛克特杯挑战赛

口袋妖怪大赛可不止是官方才举办哦，像玩具厂商Takara Tomy取得官方授权后，在日本全国各游戏店铺内举办了“红色盖努赛克特杯”《口袋妖怪Tretta》挑战赛。比赛期间，凡是挑战过该赛事的玩家都可获得一枚皮卡丘主题的圆牌作为赠品，战胜游戏中的红色盖努赛克特的话更可以得到红色盖努赛克特主题的闪光圆牌作为优胜奖品。



JUMP大集会·口袋对战活动

《少年JUMP》杂志社举办的一年一度的“JUMP大集会”在12月21日～12月22日期间举行，这次JUMP官方也为“《口袋妖怪》系列”的玩家们准备了一场特别的“《口袋妖怪 X·Y》对战祭 in JUMP大集会”活动。玩家们在这场对战活动中取得三连胜的好成绩，还有机会在现场挑战冈本信彦、椿姬彩菜、山本博等来自《口袋妖怪收服 TV台》节目的嘉宾。



事件活动篇

这部分收录的是2013年围绕《口袋妖怪》的一些事件和活动，由于事件和活动太多，因此要么总结归类，要么挑重点，像一些促销啊、抽奖活动啊、春夏秋冬祭这些就都不提了，大家去日本旅游时候如果赶上的话，记得去参加就行。

口袋妖怪中心相关事件

这里集中收录一年来有关口袋妖怪中心的事件。

3月，名古屋店从原来的“绿洲21”商场内搬迁至位于松坂屋名古屋店本馆5楼的新店面。

5月，一系列关于口袋中心15周年的主题活动展开。

8月，东京口袋中心举行“七夕祭”活动，在口袋妖怪中心内还向所有到场玩家们的游戏卡带中派发特别纪念版的吉拉齐。

11月16日，横滨店内举办了《口袋妖怪X・Y》主题的玩家见面会，《X・Y》开发导演增田顺一和音乐导演景山将太也来到现场与众人互动。

11月22日，新店东京湾店在千叶县船桥市的三井购物乐园内开张，成为口袋妖怪公司在日本开设的第8家口袋妖怪中心。为了庆祝东京湾店的开张，同时也和《口袋妖怪X・Y》的发售相配合，口袋妖怪官方在10月上旬时公开了8家口袋中心的全新店铺LOGO，每家店铺的标志上除了皮卡丘之外，其他都有一只精灵更换为了《X・Y》中出场的新精灵。

11月30日～12月25日期间，日本各地的口袋中心内举办“口袋妖怪中心圣诞节欢乐聚会”活动。

11月30日，为了鼓励从没有接触过“《口袋妖怪》系列”游戏的玩家们来体验《口袋妖怪X・Y》，日本各地的口袋妖怪中心以及各合作商场店铺，开始共同举办了名为“口袋妖怪入门冲刺”的促销活动，活动持续到2014年1月。

12月26日开始，东北店开始举办“口袋中心东北店2周年生日派对”的特别庆祝活动。

口袋电玩展



8月17日～8月18日，由口袋妖怪官方策划的“口袋电玩展（Pokemon Game Show）”在东京江东区东京国际展示场内举行。该活动是《口袋妖怪》上第一次独立举行的专题展会。除了回顾历年来的游戏作品外，还提供了口袋妖怪卡片游戏、街机游戏《口袋妖怪Tretta》以及3DS游戏《口袋妖怪X・Y》的试玩，而历代正统作品中7位联盟冠军所使用的7种精灵也在现场向玩家们免费发放，每个人的游戏中都可以随机获得一种。此外还有嘉宾表演、制作人互动、比赛等各种节目助兴，更展出一段表现卢卡里奥和火鸡斗士互相对峙的新作画面。



山内溥去世

9月19日，任天堂的前任社长山内溥因肺病在京都市左京区大学医学部附属病院去世，享年85岁。作为任天堂的第三代掌门的山内溥将传统的卡牌厂成功转型为一流的游戏公司，发掘了横井军平、宫本





茂、岩田聪等难得的游戏人才，包括《马里奥》、《口袋妖怪》在内的众多任天堂第一方、第二方游戏，无不得到山内溥的大力扶持。2002年退任后推举岩田聪为新的社长，彻底将任天堂改变为现代企业。山内溥的葬礼于9月22日在任天堂总部举行，约2000人前往吊唁。当年其出资购买的棒球队美国西雅图水手队亦在赛前为其默哀。

《口袋妖怪 黑2·白2》获“CESA优秀奖”

在9月20日举行的“CESA日本游戏大奖2013”上，评委会为《口袋妖怪 黑2·白2》颁发了“优秀奖”的奖项，增田顺一作为获奖者代表出席了颁奖典礼。



《口袋妖怪大轰动》完结，新节目接档

由东京电视台策划制作、每周日在该台播出的口袋妖怪综艺节目《口袋妖怪大轰动》在9月底正式播放完毕，紧接而来的将是另一档以播放口袋妖怪情报为主题的综艺节目《口袋妖怪收服 TV台》，简称《口袋电视台》。该节目成员由搞笑艺人组合“崇and敏”的两位成员铃木崇大（扮演阿崇台长）和三浦敏和（扮演阿敏制作人），以及被誉为“日本演艺界喜爱口袋妖怪No.1”的中川翔子（扮演翔子主播）、由童星出道的少年艺人西井幸人



（扮演幸人导演）、《口袋妖怪 X·Y》中三主角精灵之一的针栗鼠（扮演针栗鼠艺术总监）共同担任主持，10月6日，该节目在东京电视台进行了首播。

“口袋妖怪商店”实体店铺开张

12月9日，口袋妖怪官方在位于东京千代田区的东京地铁站一号街内开设了“口袋妖怪商店”的第一家实体店铺——口袋妖怪商店东京站店。“口袋妖怪商店”是由口袋官方近期规划的一种以销售口袋相关周边为主的专卖店，但规模上要比口袋妖怪中心小一些，可以视为是对口袋中心覆盖范围之外的一种补充。此前已经联合日本亚马逊购物网在其网站内开设了名为“口袋妖怪商店”的虚拟店铺，此次口袋官方又将这一模式以实体店的形式继续推广，选在了人员流动量极大的东京地铁站内。为了庆祝开张，口袋官方准备了一批属于该店铺的限定商品供玩家们选购，限定商品的主题插画上，皮卡丘化身为铁道站长在各州走边上向众多玩家们问好。



关于2013年的口袋要闻盘点，到这里就结束了，在笔者的草稿中，其实还留有“周边篇”，原本打算挑重点有特色的介绍，结果发现大多数都非常有特色，如果放上来，基本上就是一个篇幅足以匹敌目前该专题已有页数的周边大盘点了，故只好忍痛割爱，留作以后做周边时候慢慢讲。《口袋妖怪》这个怪物品牌能十多年屹立于怪物级软件顶峰，不正是因为和制作人用心设计的每一个口袋妖怪吗？最后，祝大家在2014年，继续在形形色色的口袋妖怪们的陪伴中，留下又一年美好的记忆。

口袋妖怪银行



ETC	其他・云存储	3DS
口袋妖怪银行		
ポケモンバンク		
Pokemon/Gamefreak	日版	2013年12月25日
1人	500日元（年费）	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文/sure　编/马修

最珍贵的精灵，都在《口袋妖怪 X・Y》集结！

接触过“《口袋妖怪》系列”的玩家，在各代游戏中都会培育不少自己中意的精灵。而从第四代开始，每次推出的《口袋妖怪》新作，任天堂都为玩家提供了继承前作精灵的方法，让玩家能够在最新作的游戏中也使用这些对玩家来说十分珍贵的精灵。



而在3DS的最新作《口袋妖怪 X・Y》中，由于网络的便捷和老玩家精灵数量的越来越多，统一解决口袋妖怪继承问题的软件《口袋妖怪银行》便诞生了。能够储存3000个口袋妖怪，并且在以后的作品中也能够随时存取。

此外还有配套软件《口袋转移》，只要拥有前作《口袋妖怪 黑・白2》，就能够将游戏内所有的小精灵传送入银行，从而继承到《口袋妖怪 X・Y》。下面就为各位玩家详细介绍下这两个软件的用法。

一、3DS本更新和NID注册

《口袋妖怪银行》需要链接e商店来进行下载，所以首先玩家的3DS得更新到最新版本。操作步骤为：系统界面→本体设定→その他の设定→本体の更新。

登录e商店也需要绑定NID，在系统界面→本体设定→ニンテンドーネットワークID设定里可以进行NID的注册和绑定。

二、下载口袋妖怪银行

能够登入e商店后，找到《口袋妖怪 X・Y》，《口袋妖怪银行》就在其中，进入下载就可。找不到的玩家可点击上方空栏，输入“ポケモンバンク”后进行搜索。在e商店内，点击左上メニュー→设定・その他→QRコード読み取り后也可以扫描QR码来直接进入搜索。主机的相机内也有扫描二维码功能，在标题画面同时长按L和R键来启动3DS相机，然后点击左下的二维码图标，然后扫描就可。



三、口袋妖怪银行的使用

当《口袋妖怪X·Y》的卡带插在主机上时，启动《口袋妖怪银行》就可进行使用了。不过得注意的是，这款软件的使用是要付费的，具体为一年500日元（折合人民币30）。不过第一次使用时可以领取30天的免费使用券来使用。



菜单

ポケモンバンク つかう	开始使用口袋妖怪银行
ポケモンバンク ついて	银行相关说明
サポ-トばんごう かくにん	服务号码，有问题找客服的话可能会用到
ポケムーバー ダウンロードずみ	下载《口袋转移》

四、口袋妖怪银行的界面



1.银行分组：玩家都知道口袋妖怪在游戏中的容纳单位是按箱子来的，而在银行内总共有100个箱子。为了让玩家找相应的箱子不那么麻烦，可以将100个箱子自由分配到每个分组（グル-プ）里去。浮标选取到这里后按A键就可以改变当前显示的分组里去。

2.箱子数：这个数字表示了当前分组内所拥有的箱子数。

3.上屏画面：这里主要显示的是玩家所选取的箱子的内容。按十字键或LR键可以切换所选的箱子。类似游戏中的箱子，玩家可以改变银行内箱子的名称，方便查找。另外除了100个箱子外还有个传送箱子（てんそうボックス），这里放的是从《黑·白2》内继承过来的口袋妖怪。

4.银行当前箱子内的口袋妖怪。

5.浮标：浮标选中相关的精灵后就可以对其进行具体的操作。同时按START键后还可以改变浮标的颜色，用来进行三种不同的操作（见下页）。







红：选择1个具体的精灵。然后按A键来进行查看能力，移动和解散等操作。

蓝：可将选中的精灵移动到任何位置，目标位置上有其他精灵时会进行位置替换。

绿：可以复数选择精灵，批量将这些精灵移动到另外一个箱子内去。

6.下屏画面：表示的是机器内《口袋妖怪X・Y》中箱子的情况。在银行使用过程中精灵可以在上下屏幕的箱子内进行移动。放到上屏的箱子就是将怪存入银行的指定箱子。而移到下屏的箱子就是将精灵放入《口袋妖怪X・Y》游戏中。

7.《口袋妖怪 X・Y》当前箱子内的口袋妖怪。



8.检索：按下Y键后便进入了搜索功能，方便玩家寻找银行内的指定精灵。可搜索的内容包括性别、属性、性格和标记。在上屏选中相应的项后按A键，下屏就会出现具体的项的内容，方便玩家查找。

9.存档退出：当所有的操作完毕后便是按X键，进行存盘退出。

五、口袋妖怪转移的使用

PokéMover™
ポケムーバー

在《口袋妖怪银行》的界面中选取了ポケムーバー ダウンロードずみ后，就可以下载到《口袋妖怪转移》这个软件了。这个软件的最主要作用便是将前作《黑・白》和《黑2・白2》游戏内的精灵继承到银行内来。不过只能够将《黑2・白2》存档内第一个箱子内的精灵全数放入口袋妖怪银行的传送箱子，连接时会让玩家选择传送第一个箱子内的哪些怪。

总的来说继承起来并不是十分方便，即每次最多只能传送一箱子的怪，要再次传送的话玩家得在《黑2・白2》内重新将怪放入第一个箱子，同时也要进入银行将传送箱子内的怪都移到其他箱子内去。另外有时候连接断线后再次链接会连不上，那是因为上次操作断了后玩家被服务器锁定了（即使这是服务器的问题才断），得隔一段时间才能重新连。

注：传送后《黑・白》、《黑2・白2》存档内第一个箱子内的精灵会消失。另外一些非法的精灵也会被屏蔽，不能传送。





首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

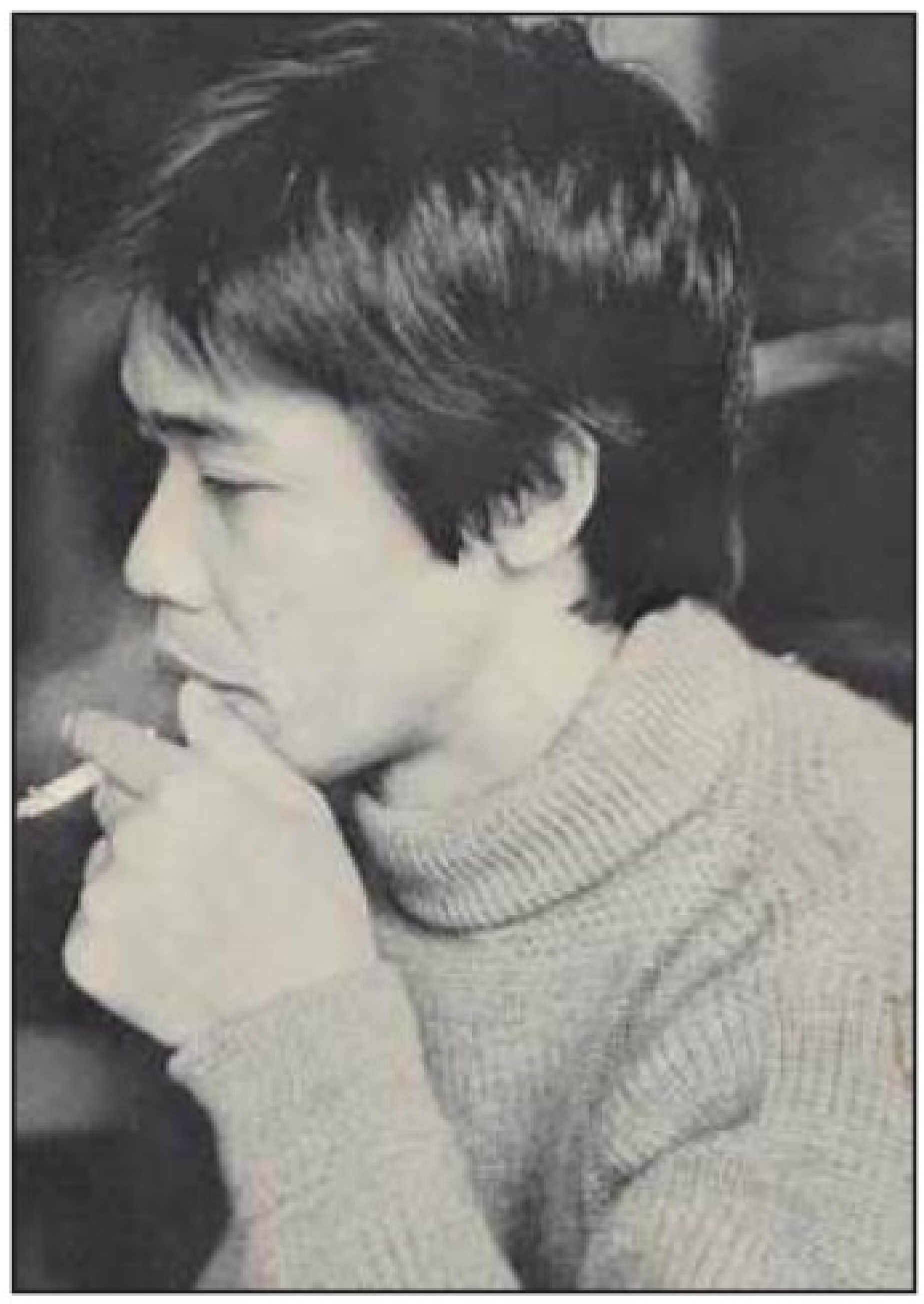
第 10 回 无所事事的《口袋妖怪》的系列策划

前几天在整理旧电脑里的数据时，发现了初期《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）的系列策划方案。

印象中，我为《口袋》貌似也没做过什么像样的事，有时甚至觉得自己作为一个系列策划颇有点可有可无的感觉。总的来说，我就像是专门在剧本探讨会议上提交系列策划文案的人，目的是为了能让导演、动画制作相关公司以及电视台的制作人们利用这个策划文案来探讨《口袋》的相关问题。但是说起来，这些策划文案其实也就只是一些非常简单的备忘，上面只是简单地写着类似于“在第 X 集，加入与 XX 相遇的剧情”这样的内容。比如在第五集就写了“让小智在尼比市（关东西北方的城市，位于常磐森林与月见山中间）的口袋妖怪道馆与小刚相遇，小刚与小智一起踏上了旅程，遇到的口袋妖怪是大岩蛇。”

就是写了这么简单的几句——这究竟算不算得上是系列策划方案确实会让很多人心生疑问，但剧本家们就可以从这样简单的内容出发，撰写出每一集的剧情，再吸取导演和制作人对剧本的意见将剧本一步步细化，最后经过两、三次的改稿就可以定稿了。

第五集有个以收集石头为乐的名为武能（岩石系专家。是小刚、次郎和其他八个孩子的父亲。原为尼比道馆道馆训练家，后来为了寻找更多的口袋妖怪离家出走）的老人登场，我对他的印象十分深刻。其名字来自于《无能的人》，这部电影是由柘植义春（与手冢治虫齐名的日本漫画家，开辟了成人漫画和前卫漫画的先河）原作，竹中直人初次执导的作品。但其实加入这个角色并不是我的主意，而是其他编剧在剧本初稿时写进去的。



▲柘植义春。



►《无能的人》的电影海报。本片讲述了时运不济、贫困潦倒的漫画家，某日在一本石头爱好者的专刊上看到了门外汉也可以参加石头拍卖的消息，于是他放下手上的活立马奔赴山中寻找石头。结果这些石头并没有使其一夜暴富反而负债累累，夫妻关系也变得紧张起来。于是他只得重新拿起画笔来维持生计的故事。

在我担任系列策划的作品中一旦出现对其他作品的恶搞，今后就会被要求在作品里放入恶搞的内容。但其实我有时会拜托他人在其说写的剧本中停止这种恶搞的行为，在以前我本人更是从来不会给作品中加入诸如此类的恶搞内容。这种只会被小部分心领神会的人所理解的内容若是被当做小彩蛋放入剧本中并不是有什么不好，但若只以恶搞作为剧本的主要内容的话也会让我十分困扰。因为对于不知晓恶搞笑点的人来说这些意义不明的场景和台词都是多余的。甚至对他们而言，即使能享受场景和台词中传达出来的乐趣，这些内容在作品中也算不上十分必要的内容——也就是说这是没有意义的。说到底，这些只能算作作品里额外附加的乐趣。

近来上映的迪士尼电影——《魔法奇缘》就是一个很好地例子。



▶《魔法奇缘》讲述了童话世界中的美丽女孩吉赛尔在与王子的大婚之际，被邪恶的坏女王送往了现实的纽约市，在经历了艰辛磨练后赛吉尔最终寻得真爱的故事。

虽然这部电影中充满了对迪士尼电影套路的自嘲，但对于没有看过迪士尼动画甚至不知道迪士尼游乐园的观众而言也是一部乐趣十足的电影。当然了，对熟悉迪士尼的人来说这部电影就变得更为妙趣横生了，在他们看来这也算是欣赏影片时额外附带的乐趣。

对于观众而言就算不知道作品本身，一些在历史上享有盛名的电影名场面和台词也会散发出其自身独特的光芒。但是它们一旦被用到与原作氛围不同的地方时，就会产生许多喜剧效果。也就是说原本被大家所熟知的常识性事物，在经历了一系列变形后就会出现十分有意思的效果。

在我参与的作品中，若是加入恶搞元素的话就会让作品的趣味性更进一层，所以在剧本中这样的恶搞元素也就被陆陆续续地加了进去。

以下就是题外话了，在我近几年担当系列策划的某部关于机器人的动画中，有这样一个场景——当机器人在启动时，主人公需要高声叫出一句固定台词。主人公因为有点害羞说不出口，维修师建议她将台词变为“合体 Go！”或者“PipirumaPipiruma”之类的台词，这让主人公疲惫不堪。

这两句台词是我担当系列策划的《战国魔神豪将军》和《魔法小公主》中的固定台词。

可是“pipirumapipiruma”这句台词其实是不完善的，“pipirumapipirumaburirinnba”才是真正完整的一段台词。由于我是这个作品的系列策划，再加上这几部动画的制作公司都是同一个，于是不知是导演还是画分镜的人的注意，这个场景就被这样加进去了。当时的我既没在剧本里写这个场景，事后才知道有这件事，如果提前得知了的话，想必当时的我会十分反对吧。

对当时的观众，不，甚至当时的动画迷来说，《战国魔神豪将军》和《魔法小公主》也不是十分大众化的作品，也就是说，之前所说的场景也是只面向少数人的“额外内容”。

在电视上的猜谜节目中，“《魔法小公主》的固定台词（变身咒语）是什么？”





▲《战国魔神豪将军》是一部总集数为 26 集的机器人动画。首藤刚志为其撰写了多集剧本。

也被作为超难问题来询问嘉宾。正因为这并不被大众所熟知，才凸显出了这个问题的高难度。

但是，只面向少数观众的内容在动画中是多余的。

在那部机器人动画中是为了表现出主人公不想说出这句固定台词的性格才添加了这个场景。但原本设定的主人公性格其实并不是这样。因此，有了这个场景后，人物的性格反而变得模糊了起来。

只能被部分人所理解的添加内容，只是作者的一种自我满足而已，对作品本身而言除了将内容变得更让人难以理解外，没有任何的益处。

但由于这部作品已经被提上了放映日程，我对这个附加的场景也无可奈何了。但即使如此我还是把“pipirumapipiruma”这种让人摸不着头脑的台词改成了，“pipirumapipirumaburirinnba”。虽然这样做也没有什么意义，但至少不会让看这部动画的观众觉得自己是个摸不清头脑的“外行”。

以上作为题外话真是太长了，现在让我们回归正题吧。

在《口袋》第五集中，这个叫武能的老人是个十分重要的角色。如果不重要的话，就算我不提出异议，也会被导演和制作人们指出来。但是，武能这个名字是否让观众在第五集中体会到发现小彩蛋的乐趣，我就不得而知了。毕竟像《无能的人》这样十分小众的电影，是否会被动画《口袋》的观众所知其实是一件很微妙的事。当然我们也不能否定观众们在发现了这个人物中埋藏的小彩蛋后会惊喜不已的可能性。

但第五集中最为重要的内容还是在小智的旅程中加入了小刚这一角色，这个重要性在本集中也被展现得淋漓尽致。

在第五集中出现的武能可以反映出写下这名角色的那位编剧的独特个性。事实上纵观《口袋》这部动画，观众们都能感受到每一位编剧的个性，这是《口袋》动画的一个特征，并且也会由此展现出更多娱乐性。

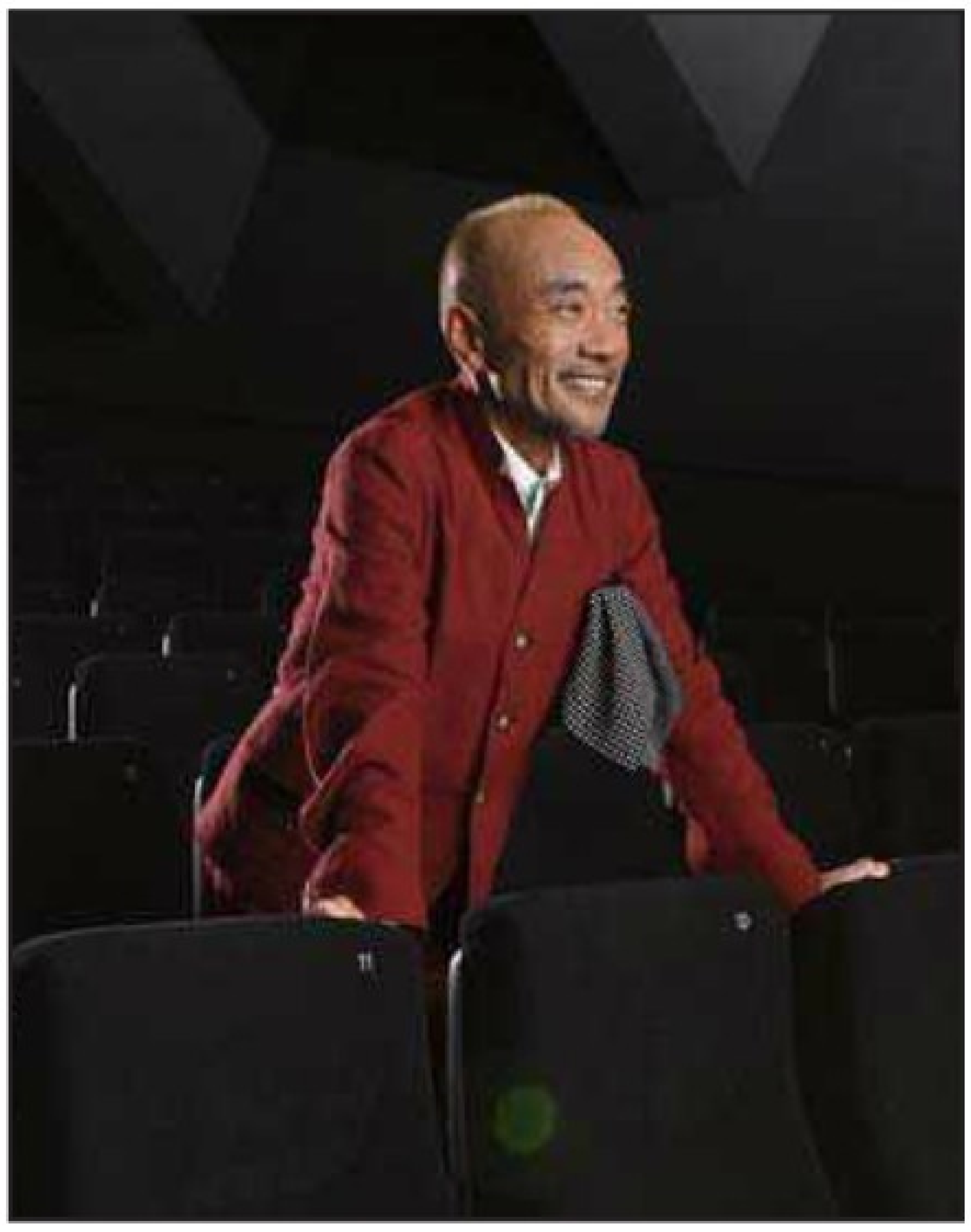


▲武能（左）跟小刚在外貌上的相似度十分之高。

我一直以来有一个怪癖，当其他编剧在进行剧本的写作时，我会尽可能先写出一个剧本——虽然大纲的内容大同小异，但是在剧情展开上会有些许的不同。而在第五集中，这个最大的不同就是没有武能这号人物。我写的这集内容被收录在小说《口袋》的第二部里面。

现今当我回想起《口袋》的第五集，不知为何，比起小刚成为旅途的伙伴，武能这个人物的登场反而更让我印象深刻。

并且浮现在我脑海中的不是动画中登场的角色的脸，而是竹中直人的，但竹中直人并不为武能配音。



▶竹中直人，集编剧、导演以及演员的才华与一身，演技精湛，饰演过的著名的角色有《交响情人梦》中的法兰兹・休得列杰曼、《打工仔买房记》中严厉的父亲武诚一等。

竹中直人曾出演过我所写的某部剧本的主人公，他的演出十分有趣让我在惊讶赞叹之余也留下了十分深刻的印象。于是在我心目中就有了竹中直人 =《无能的人》=《口袋》的武能这样的固有印象。

之后竹中直人出演了《口袋》的剧场版《结晶塔的帝王》，我还记得自己从导演那里得知此事后的“惴惴不安”。记得那时的我甚至抑制不住大声叫了出来：“是那个竹中直人先生么？”

面对要为这位怪才演员写下剧中的台词这件事，我的心情既不能用困扰和烦恼来形容，用“惴惴不安”来形容恐怕是最贴切的了。

本文的话题走向都太发散了，实在是不好意思。总的来说，在初期的动画《口袋》中，我作为系列策划只是简单写一下每一集剧情的要点，并说说感言而已。我改写其他编剧的剧本情况只有一次，而这一次也是绝无仅有的。那次是有关警官的一集，在一个场景中有一位男性警官登场，在《口袋》世界的设定中任意地点出现的巡警都是一位名为君莎的女性，于是我也给这名巡警取名为君莎，并将其台词也写得略显女性化。

虽说是改写，但其实在我与那位编剧通过电话沟通后也只写下了一页原稿纸的内容而已。

在担当《口袋》动画的系列策划时，虽然我都在电话中对那些编剧们说：“请按你喜欢的方式随意写作。”但不管改稿几次，最终还是会有很多稿子转交到我手上来。简单说来就是稿子先在编剧内部轮流转一圈，最后再交给我写。这也是我在担当其他作品的系列策划时没有碰到过的情形。

再说一件关于《口袋》第 9 集的事。

在写策划文案的备忘录时，我只写下了“小智他们的相遇，是《口袋》游戏中没有的原创剧情”。在此集中登场的口袋妖怪，要求与剧本讨论会议上其他编剧们所写的口袋妖怪们不能重合。

于是出现了一只骷髅形态的口袋妖怪，在游戏中它被分在了“孤独”类的口袋妖怪中。

《口袋》动画已经具有了其固定的模式，要如何进行改善，以及是否要将剧本变成一个反差很大的作品这些问题都让我很犹豫。

当时我准备了三个剧本方案（当然了这在当时是保密的），其中动画整体的策划方案和当时的剧本很像，但我在剧本探讨会议上交出的剧本却在内容上和当时的剧本大相径庭。那一集就是《口袋》的第九集——《口袋妖怪必胜指南》。

读过我专栏的那些编剧说“剧本探讨会议”这个称呼让人有点摸不着头脑，因为在业界我们并不称其为“剧本探讨会议”，而是叫做“读剧本”。但对我来说“读剧本”应该是和导演以及其他编剧们，在一个咖啡店的角落或者小酒馆里，一边读着剧本，一边聊着闲事，总的来说应该

是一种漫无边际的谈天景象。在聊着剧本和闲话之间，谈话会被不断地推进下去，然后许多点子就会突然浮现出来。

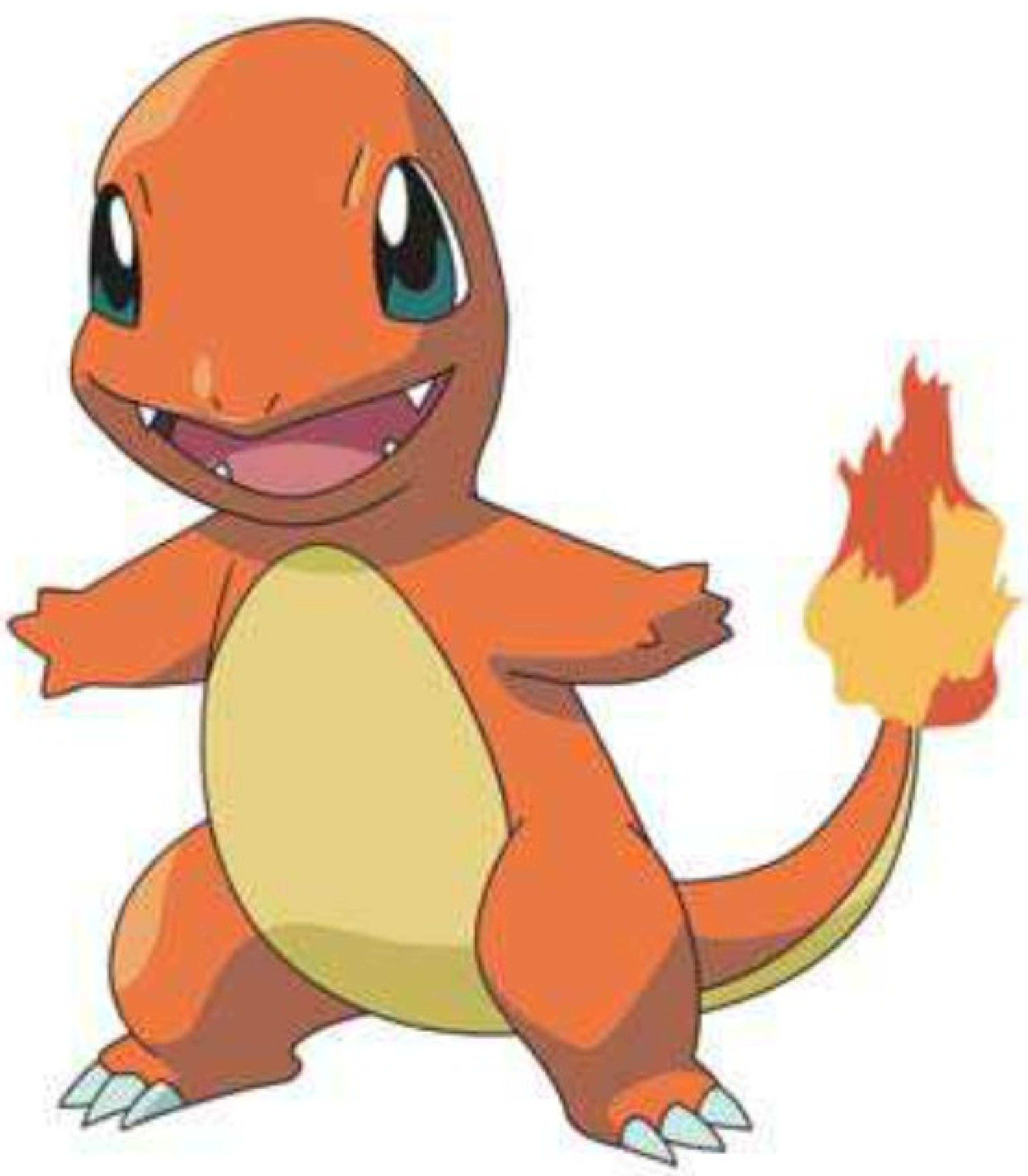
但《口袋》的“读剧本”却不是这样的。

在会议室中制作人、导演和编剧们聚集在一起，主题就是围绕《口袋》的剧本进行讨论。也不会出现和《口袋》无关的闲聊。因此我所谓的“读剧本”可能尽是跟玩乐相关，按我说的“读剧本”进行剧本讨论的话说不定还会惹怒在会的人。

因此，对不认真的我来说就还是把《口袋》的“读剧本”称作“剧本探讨会议”吧。

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。



之前一直在讨论关于原创的话题。此次就让我们来探讨一下，如何写出不受导演的心情和分镜所左右的原创剧本吧。

任谁都有其原创性。但是，人也分为擅长表现和不擅长表现的。

与创作有关的人多数都属于不擅长表现，但又有极强自我显示欲的人。但仅凭一己之力就能体现出作品的魅力几乎是不可能的。

可能有人会说像是绘画和写作这样的创作方式应该是可以的吧，但事实上若是没有鉴赏和阅读的人，创作出再才华横溢的作品也是无济于事。

并且说到此若是引出了“何为表现”这个话题的话那就话长了。由于这个专栏只说与动画相关的事，所以在此请允许我将话题转回到动画上。

但即便如此，动画的内容还是十分丰富，为了不让话题显得太过发散，我就将重点单纯集中在在电视上放映的普通故事型动画上吧。就算这样也会有关于收视率、赞助商、周边、动画制作是否盈利等决定动画命运的问题，如果讨论这些内容也会让话题显得太过琐碎，所以我们再将话题范围缩小一点。也就是说，我们把将动画当做赚钱工具的制作者也排除在外。

这样的话，动画终于成为了不擅长表现自我的人们合作创作出的事物了。

制作人也是表现者中的一员。制作人发现了自己心仪的素材或才能后，就会去筹集制作动画所需要的经费，对于自己担当制作的作品也会想传递出自身想表达的东西。然后就会有人说如果没有这位制作人，就可能不会诞生这部作品，于是那位制作人想要进行表现的自我显示欲望就会得到满足。

动画是各个制作部门分别表现自我后的集大成之物。要创作出优秀作品的制作



人和导演也必须各自招揽优秀的人才。因此说到底这也不只是钱的问题，而是更为实际，更事关要害的问题——也就是创作者能否让自己的能力得到充分的发挥。

优秀的制作人或导演也充分明白制作过程中各部门的重要性。那么接下来专栏中要探讨的就是关于编剧的内容了。就让我们试着从编剧的立场来考虑这个问题吧。

剧本是动画制作的入口（在此我们暂不考虑有没有原作这回事）。事实上在剧本的前面还横着一座大山——那就是企划是否能被通过。但在动画的实际制作中，剧本确实占据着“入口”这一重要位置。

但从剧本这个“入口”到作品完成这个“出口”，实际上还有很远的路要走。

事实上，动画作品中编剧想表现的所谓原创的东西，到动画完成时其实已经所剩无几了。因为在一部动画中会有导演、分镜、作画相关、声优、音响导演等各种各样的分工，人们也会在自己的岗位上表现自身想传达的事。毕竟他们也有属于自己的原创性。

编剧在头脑中勾勒的理想的完成作品也理所当然地在这些原创性的冲击下变得荡然无存了。

在制作动画时，一旦剧本被定稿后就会被转交到分镜手上。就算让分镜完全按照剧本进行工作，最终出来的成品也会与编剧所想的有所不同。在导演对剧本的解读上，分镜人员也会发挥自身的创作才能进行再创作，因此出现上述的情况也十分正常。

最容易理解的一个例子就是台词了。

分镜方面是按照台词的秒数决定具体的分镜内容的。比如“我喜欢你”这句台词究竟是2秒说完还是4秒说完就是由分镜决定的（说起来应该没有让这句台词说10秒的人吧）。虽然是同一句台词但秒数的不同也会让场景的氛围显得略有不同。

分镜可谓是真人拍摄中的摄影，他们也要决定在画面上表现什么、如何进行剪辑、如何使用电影中的蒙太奇手法等等。并且就算按照剧本进行分镜是理所当然的，但制作人或者导演会与编剧不断交换意见并对剧本进行修改，因此最终定稿后的剧本也会和编剧原先所想的相去甚远。这样的动画，你不觉得就算强调编剧的原创性也有点无济于事吗?

但我个人认为编剧自身的原创性也是最为重要的事，具体原因将在下回分解。

未完待续



口袋妖怪原型探析

——化石之歌

在口袋妖怪大家族中，有很多种类的原型都是我们日常生活中熟知的，像是有生命的鲸鱼、狐狸、知更鸟，无生命的磁石、钥匙、齿轮等。不过，口袋妖怪家族中也有一些我们从未亲眼见过的动物和幻想生物，今天我们就来介绍生活在距今约几亿年前的古代生物们。

文／海月真冬 编／马修

No.696 小暴龙 & No.697 暴龙王

远古世界的战歌

尽管每一代游戏都有很多新的创意，但在口袋妖怪设计方面，老任一般会保留一些传统。比如御三家是草火水三系，家门鸟系列和化石系列一般都会有，通常都会出现和皮卡丘一样可爱的电系口袋妖怪等等。在第六代游戏发售之前，我们已经看到这一代的家门鸟系列走的是和第四代如出一辙的猛禽路线，所以当时就有不少人猜测这一代的化石系会走恐龙路线。等两组化石系公开之后果然不出大家所料，在经历了始祖鸟和原盖龟的小插曲之后，化石系重新迎来了新恐龙的加入。



回顾一下第四代的两组化石吧，它们的原型分别为肿头龙和原角龙。其中肿头龙是双足行走的，坚硬的头盖骨给人以攻击的印象；原角龙则是四足行走，颈部的大型头盾也带有防御的味道。也就是说，作为两组化石系的恐龙，老任会选择比较有特色的恐龙，并赋予攻守相对的印象，这个理论在第六代也同样适用。

我们今天要介绍的第一组远古口袋妖怪就是小暴龙和暴龙王，小暴龙是从颚之化石中复活而来，从它的日文名チゴラス和进化型暴龙王的日文名ガチゴラス中可以推断出，它们都同时在指代一个词——チラノサウルス，也就是暴龙。暴龙又名霸王龙，学名为雷克斯暴龙（Tyrannosaurs.Rex，同样是英文名的词根）。其中Tyrannos来源于希腊文的暴君，sauros来源于希腊文的蜥蜴，而rex则是在指代拉丁语的国王。将这几个词拼合起来，意思其实就是暴君蜥蜴王。同样的，很多恐龙的名字中都有sauros的后缀，这也是因为当初命名时是以“恐怖的蜥蜴”来命名恐龙的，只是因为日本学者将其译为恐龙，才流传到我们的耳朵里。

提到暴龙，基本上所有人都多多少



▲暴龙

少对它有些认识，它广泛地出现在各种动画、游戏、电影中，可以说是恐龙世界的代表者。作为某个群体的代表，通常都要有比较特殊的一方面才能被人所认同，就像皮卡丘作为口袋妖怪的代表一样，暴龙的凶猛带有相当大的影响力和张力，不知不觉其形象就深入人心，作为恐龙世界中最被人熟知的恐龙之一了。在口袋妖怪的化石家族中，恐龙出现的不少，但也只有小暴龙和暴龙王这两只带有龙属性，足以证明它们在恐龙世界的地位之高。

身为一名猎食者，拥有轻而易举击破猎物的武器是十分关键的。许多小型食肉恐龙的猎食武器是利爪，暴龙则不同，它们拥有更加恐怖的武器，那就是下颚。暴龙的祖先是一种叫做始盗龙的恐龙，下颚中间有一个能让下颚弯曲的活动关节，当它咬住东西时，活动关节会帮助它紧紧钳出猎物，暴龙也有着这样的下颚。暴龙单颗牙齿的咬合力可达1.38吨左右，综合咬



▲暴龙的牙齿

合力约8.15吨，最大咬合力可达15.3吨，如此可怕的威力可以轻易将猎物开膛破肚，而这也正是在游戏中，小暴龙和暴龙王拥有特性“强壮之颚”的原因。

由于受到科幻电影的影响，人们会带有“暴龙是速度极快的凶猛肉食者”的印象，但实际上对于暴龙的奔跑速度问题，在科学界一直存在争议。最初，有科学家提出暴龙只能像大象一样慢速行走，但是后就有人提出，暴龙的脚部较为修长，理论上可以做出更高效率的运动方式，所以不见得不适合奔跑。紧接着，科学家们开始尝试换角度考虑，如果暴龙以较快的速度奔跑，当它们跌倒时会受到致命冲击，所以暴龙不会像在电影中一样时时刻刻都在奔跑，只会在必要时候才加速，但速度也只是超过被捕食者的程度。这个争论至今仍旧没有结果，但支持暴龙奔跑速度并不飞快的科学家较多，或许也是因为这样，老任在给暴龙王设定种族值的时候，没有将速度种族设定成很高。



进化会象征着物种的成长，拿进化作为卖点之一的口袋妖怪自然会更加强调成长的概念。小暴龙的分类是幼君，意思就是幼年的君主，暴龙一出生就注定要成为恐龙世界的霸者，不过在坐上王位之前还

需要经历许多磨练。小暴龙的图鉴介绍中提到它们的脾气很暴躁，一旦遇到不称心的事就会大动肝火，这就给我们展现出了一个固执的小王子的形象；而小暴龙进化之后成为暴龙王，分类正式变为暴君，诸如闹别扭的不成熟表现在图鉴中已经不复存在，取而代之的则是过剩的自信和足以称王的能力——例如暴龙王能将铁板像纸一样撕碎，平时的行动也像个国王一般。固执小子成长为一国君主，老任就是这样活灵活现地将我们熟知的暴龙家族的进化表现出来的。



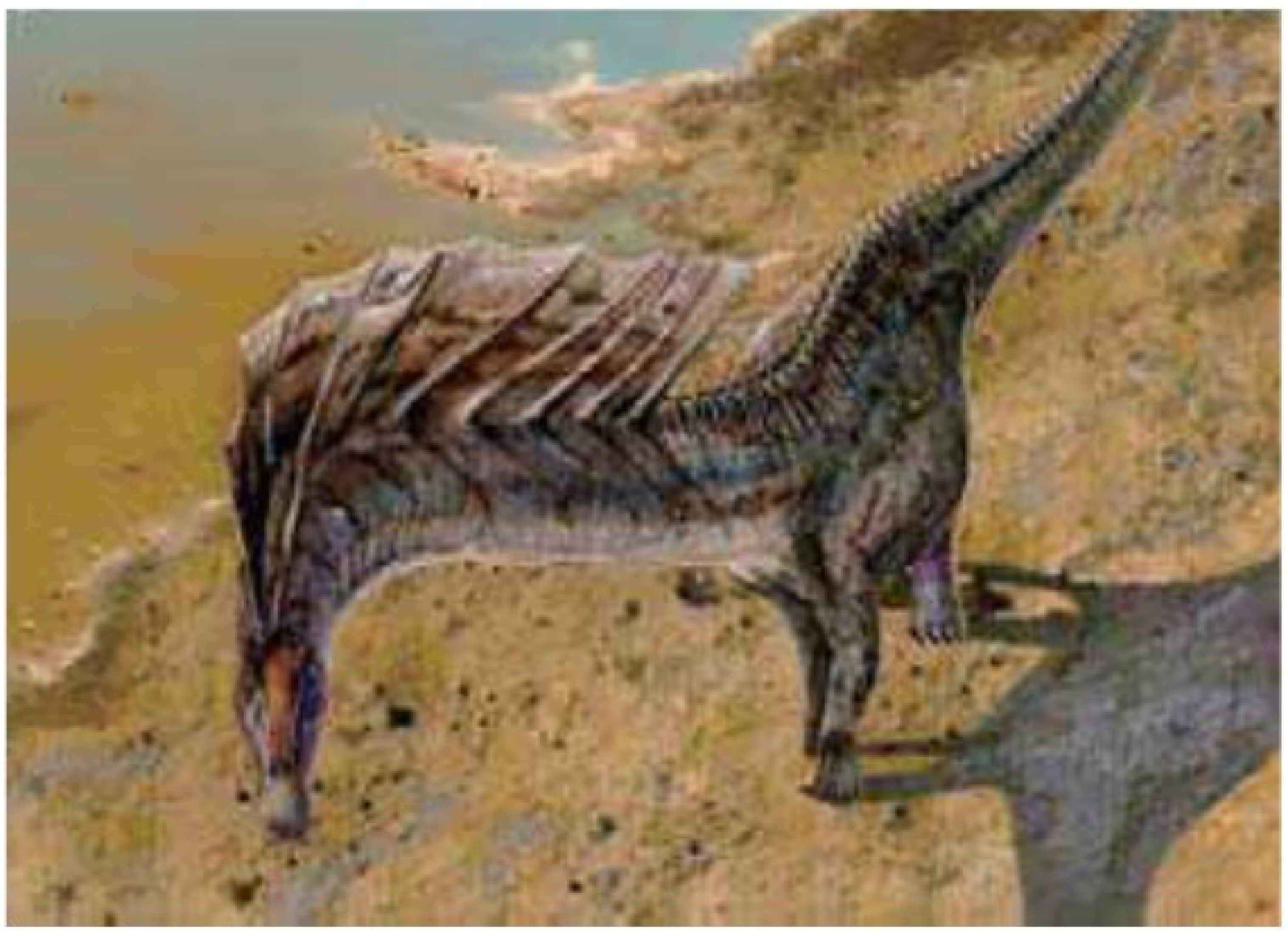
No.698 冻土龙 & No.699 极光龙

北极的彩色旋律

就和第四代的两组恐龙家族一样，肿头龙和原角龙营造出了进攻与防守的对比，那么第六代也注定会有这样的对比出现。与凶猛的肉食动物小暴龙与暴龙王相比，极光龙一家子就显得温顺多了。小暴龙和暴龙王整体的色调是暖色，作为对比，冻土龙和极光龙的色调便是冷色。初次看到冻土龙和极光龙时会觉得画风微妙地怪异，最吸引人的地方是冻土龙炯炯有神的大眼睛，以及极光龙头部夸张的两列帆鳍。



乍一看，冻土龙和极光龙像是从幻想世界中走出来的，但实际上在恐龙家族中确实存在着这种怪异的恐龙。从冻土龙和极光龙的日文名アマルス和アマルルガ得知，它们的原型是来自アマルガサウルス，其中文名为“阿马加龙”。因为该恐龙的生存地点为阿根廷的阿马加河流域因而得名。从阿马加龙的体型我们可以判断出它属于蜥脚类恐龙，不过比起一般的蜥脚类恐龙，它绝对能说是异类。阿马加龙最大的特征是头部和颈部的两列棘刺，从头部一直延伸到颈部，看起来既宏伟又奇特。善于抓住事物特征的设计师有贺ヒトシ（该设计师同时还设计了暴龙王家族、暴君乌贼家族、剑盾魂家族和武者熊猫）也并没有生搬硬套，而是用类似帆的鳍来取代棘刺，并给这两只恐龙的化石定位成鳍之化石。



▲阿马加龙

关于阿马加龙头部的棘刺究竟有何作用，众说纷纭，不过基本上所有的意见都不包括“防御”。首先，阿马加龙

的棘刺非常细，很容易损坏，没办法起到防御攻击的作用；既然不能防御，很快就有人提出了与热量有关的说法：他们认为阿马加龙的棘刺能够加热血液，也可以释放出热量，保证循环。这个说法得到不少人的认同，但仍然存在疑点——因为动物的体型越大，积存的热量就越难散发，而大部分大型蜥脚类恐龙都没有长有像阿马加龙一样的棘刺，因此得出了棘刺并没有调节体温的必要作用。排除了防御攻击和调节体温的答案之后，令人信服的结果也没有呼之欲出，不过随后还是有人提出了新的说法，例如棘刺可能是区别雌雄的标记，或者是充当对侵略者的警示牌等等。

尽管科学家们没有给我们一个准确说法，但设计者却凭借天马行空的想象力将冻土龙和极光龙的棘刺加工改造了一番。冻土龙和极光龙头部的帆有一个共同点——颜色是渐变的，这其实是在暗示一种自然现象——极光。由于太阳风进入地球的磁场，使得地球南北两极的天空出现彩色的光辉，这种现象就叫极光。极光发生在南极叫南极光，发生在北极则叫北极光。极光在不同环境，不同气候，不同时间会呈现出不同的色彩，这与大气中的原子和分子，入射粒子的能量，大气密度等有密切关系。而且不光是形象，极光龙的英文名Aurorus中也包含有极光（aurora）的词根。



▲极光

至于冻土龙和极光龙的冰属性，很可能是在暗指恐龙曾生活在极地的事实。一般提到恐龙，大家都会想象它们生活在热带雨林的情景，但研究人员发现，这些庞然大物在现在的阿拉斯加，南极等地都有生活过的痕迹，例如冰脊龙。另外，在图鉴中也曾提到，冻土龙是从被冰封的化石中复活而来，这其实也是在告诉我们，保存化石的地方不仅有沉积岩，还有永冻土。永冻土是多年冻结的土石层，因为有着积雪、水、地表植被和泥炭等要素得以形成，部分化石就被保存在这里。再者，冻土龙的分类是冻原，这也恰巧呼应了恐龙曾生活在极地和低温保存化石的事实。





No.369 古棘鱼

恒古不变的深海歌谣

生活在距今几亿年前的生物，很多都以化石的形式被保存了下来，在口袋妖怪中也是如此。玩家们需要从特定的地点获得化石，再前往化石研究所将化石复原。不过，本次介绍的最后一只口袋妖怪虽然从远古时代就有，却一直没有灭绝，而是成为了活化石，那就是古棘鱼。古棘鱼的日文名为ジ–ランス，很明显地指出了其原型为腔棘鱼（シ–ラカンス）。

古棘鱼这只口袋妖怪并不太引人注目，初次在《宝石》版中登场时，出现率也是相当低，恐怕有很多人通关之后都不太清楚它的存在。它拥有岩石和水的双重属性，在海洋中给人以岩石般坚硬印象的生物并不多，鱼类就更少了，然而古棘鱼的原型腔棘鱼却是个特例。



▲腔棘鱼

腔棘鱼又称空棘鱼，是一种深海鱼，最早出现在3.77亿年前，比恐龙还早。由于深海的水压非常恐怖，连钢铁都能被挤成碎片，为了适应寒冷而黑暗的恶劣环境，腔棘鱼也就长出了不同于其他鱼的构造。它有着能使嘴大大张开的关节，并且长在了头盖骨之内，而且它的脑也在头盖骨内，这样的构造可以说是非常奇特。腔棘鱼一般生活在深海的礁石洞穴里，它们以生存为目标，给自己施加压力，享受着深海的水压而生活着。就这样，腔棘鱼在超乎想象的环境中生活了4亿年左右，大约在7500万年前便消失，仅仅只留下了化石，所以当初很多科学家们都认为腔棘鱼已经随着时间的推移而灭绝了，然而这正是腔棘鱼被称为活化石的一个奇迹般的开端。

1938年，一艘渔船捕获到了一条奇特的鱼，正巧路过的在东伦敦博物馆工作的拉迪玛女士看到了这条鱼，并且把详细情况记录下来，去请教了史密斯教授。当教授看到鱼的草图时竟然惊叫起来，因为他发现那正是已经被认定处于灭绝状态的腔棘鱼。可是等他赶到时，发现腔棘鱼已经被渔民们吃掉了。大失所望的他开始冷静地思考，既然发现了活的腔棘鱼，证明应该不只这一条，所以他印制了大量的传单，向各地的人们请求寻找腔棘鱼，这一找就是十多年。1952年的12月，经过苦苦的寻找和煎熬，史密斯教授终于看到了由科摩罗群岛的渔民们发现的活生生的腔棘鱼，了却了他的一个心愿。

作为以腔棘鱼来设计的古棘鱼，不仅在游戏中较难遇到，在别的平台上也显得异常稀有。例如，在《神奇宝贝特别篇》漫画中，捕了一辈子鱼的渔夫哈奇爷爷声称从来没看到过古棘鱼；在芳缘地方发生灾难，大海浪将古棘鱼卷到岸上时，女主角沙菲雅

也表示从来没有见过这种奇特的深海品种，足以证明它的珍贵。



腔棘鱼不曾灭绝，老任没有将古棘鱼安排成化石，而且经历了三个世代，古棘鱼也一直保持无进化的记录，笔者认为古棘鱼不进化是有特殊意义的。因为古棘鱼的原型腔棘鱼生活在深海，而深海的水压和水流几万年来都基本不会发生变化，腔棘鱼正是因为保持了原来的形态才得以生存至今，就像图鉴中曾经提到“古棘鱼的体型在一亿年间基本没发生过变化”一样。如果说老任为古棘鱼添加了进化型，反而是让它没办法再适应深海的环境，也就像坐回时光机返回过去，将它亲手杀死了一样。

从进化论来说，人类的进化是经历了漫长过程的：鱼类登上陆地进化为两栖动物，两栖动物完全脱离水，进化到爬行动物进而进化成鸟类和哺乳动物，最后才发展成人类——也就是说，进化这一过程看起来都是在不断改变的。然而，腔棘鱼生存至今的奇迹却为进化开启了新大门。即使不拘泥于变化，保守生活的生物也可以适应特殊的环境生存，这也就说明变化并不一定是完美无缺的，恒古不变的事物也并非弱小。就像口袋妖怪一样，有可以进化的种类，也有不能进化的种类，但很难一概而论为可以进化的种类就更加强大。毕竟变化的事物和不变的事物组合在一起，才能衍生出一个更加完美的世界。

现在是由过去的沉淀堆积而成，恐龙没有生存下来，仅剩下了化石；空棘鱼忍受深海的水压存活了。但无论如何，它们都会像古代文明一样被口袋妖怪这个庞大的圈子吸收，以熟悉又陌生的新姿态展现在我们面前。看着这些远古的生命活跃在自己的队伍中时，就像是聆听到了从遥远的过去超越了时间和空间传入我们耳朵中的化石之歌一样，平静而祥和。



神奇宝贝特别篇

四十三卷简介（上）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

金、银和水晶三人被阿尔修斯带入了神都遗迹，可四将军先他们一步控制住了阿尔修斯，并将银手中的十六块石板夺了过去。利用石板和阿尔修斯的力量，阿波罗开始创造起帕鲁基亚、迪亚路卡和基拉帝纳。就在众人陷入绝望的时候，渡连同坂木和柳伯出现在了神殿。

本辑概要

在神都遗迹中，三位曾经都是恶人的训练师开始了阻止三只神兽的行动。对于那个曾经幻想操控时间的柳伯来说，司管时间的迪亚路卡作为他的对手再合适不过。同样的，渡选择帕鲁基亚，坂木选择基拉帝纳作为各自的对手。三人凭借强大的实力，压制着三只神兽。阿波罗想要阻止坂木老大，却被坂木一把摁住，并表示对四人的处分等这件事解决了再进行。三位图鉴持有者被这一场面惊呆了，在询问柳伯后得知，雪拉比将自己关在时间的缝隙中。虽然无法出去，但可以看到过去和未来发生的事情，在看到城都地区被毁灭的未来之后，于是决定回来阻止这一切的发生。而渡听到了柳伯在时间裂缝中的呼喊，在雪拉比降临桐树林祠堂的夜晚帮助他脱出时间缝隙。坂木则是偶然碰到的，他是为了得到雪拉比的帮助来治好自己的绝症，但在听说自己的儿子陷入巨大危机的时候，毅然地选择了前来这里。

阿波罗并没有因为坂木的话放弃自己的野心，他决定由自己称王来统帅火箭队。他试着操控起阿尔修斯，没想到阿尔修斯根本就不听他的命令。渡告诉他，其实阿尔修斯从来就没有听命于他，这一切的发展都是它自己所期望的。只有让它看到人类和精灵间超越利益关系的信赖之姿，或许才能阻止阿尔修斯。

神殿内狭窄的空间无法很好地隔断三只神兽，众人决定将它们引到神殿外面。水晶和银跟着过去了，只留下金一个人对付阿尔修斯。坂木和基拉帝纳的战斗异常激烈，眼看着就要将基拉帝纳击败，却先被自己的绝症击垮了。银见势不妙，赶紧过去帮忙。在看到自己的儿子使出自己书写的大地奥义里面的技巧后，坂木感慨就算现在自己在这里终结也无遗憾。渡表示，雪拉比和金的皮丘现在正在帮忙收集药物的制作材料，要是现在能赶快回到城都地区说不定还有治疗的机会。

无论金对阿尔修斯说什么，阿尔修斯都不打算罢手。金无奈只好用实力来说话，派出了自己所有的精灵以对抗阿尔修斯。一直被金当做候补队员的波克比，再次被金“雪藏”，结果金被阿尔修斯打的体无完肤，他也终于明白了渡之前跟自己说过的话。明白到自己的做法是错误的以

后，金对波克比敞开了心扉，波克比在感受到金对它的信任之情后进化成了波克基斯。阿尔修斯这才停止了他的行动，似乎这一切就是阿尔修斯给金的考验。金让阿尔修斯看到了人类和精灵最为纯洁的信赖关系，阿尔修斯决定再给人类一个机会。阿尔修斯告别众人的同时，三只神兽也飞回了属于它们自己的领地。

此时，雪拉比为坂木拿来了药物将其治好。坂木邀请银加入火箭队，不过银拒绝了他，而是再次拜渡和柳伯为师，并告诉坂木自己会摧毁火箭队，将他引入正途。随后，众人各回各家，一切都恢复如常。

在城都地区的某一角，希罗娜和桃榔偶遇，他们都是被一股不得了的能量给吸引来的。希罗娜看到了神奥地区的神兽从天空飞过，并感受到桃榔口袋中的力量。聊天中得知，桃榔打算将神柱王放回切峰神殿，并希望以后再也不需要依靠它的力量。希罗娜也表示，自己应该回神奥地区再调查一次。

剧情评析

这次，作者把之前的城都地区和关东地区的仅剩的两个恶人洗白，这两个地方以后可真就清净了。同时，这样的结局也算延续了《特别篇》的一贯传统吧。

从最后的结果来看，最终的战斗说白了只是对金的一个试炼。阿波罗的所作所为以及所做的努力全是阿尔修斯在配合它表演，当阿尔修斯不需要阿波罗参演的时候，就一脚把他踢开。阿尔修斯从金和波克比身上看到了彼此的羁绊，了解到并不是所有的人都是阿波罗那样的卑鄙小人，于是决定再相信一次人类，给他们一个机会。金和波克比也因祸得福，消除了两人长久以来的隔阂。因为对波克比的不信任，之前一直把波克比当做候补战力的金，通过这次作战给予了波克比无比的信任，促成波克比进化打动了阿尔修斯。



坂木的绝症被雪拉比带来的药物治好，火箭队再次回到坂木的统治的时代。虽然坂木和银的对话会让人产生一些误会，但正如阿波罗所言，坂木老大已不再是从前那个人。笔者对银所说的话是这么理解的，银现在依然无法原谅坂木之前所做的恶行，但从心底里是爱他父亲的（从看到自己父亲倒下后的言行可以看出），于是找了个理由和台阶让自己和坂木暂时保持一定距离，让时间来缓和这一切。

希罗娜和桃榔在最后出现，却是有些让人不解。他们出现的意义何在呢？他们所感受到的强大的能量真的是从神都遗迹传出来的吗？这真不好说，毕竟作者已经不止一次给大家埋过深的跟黑洞似的伏笔了。现在看似就是这么一回事，说不准未来的某一天，又会解释出另外的东西出来。

本次的简介到此就结束了，最后跟大家说一声迟来的新年快乐，同时希望在新的一年继续关注我们的特别篇简介。

www.dooland.com



口袋妖怪DP物语

第7卷 第5话

粉碎布鲁托的野心！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译


ゴモモモ…
ズン


哼哼哼，你总算来了，晴太！
看到了吗，这就是我的力量！
布鲁托大人的力量！


这是……
立体影像！
那些捣乱的国际警察已经清理干净了。
接下来就轮到你们了！
这是我忠诚的奴隶，凶恶口袋妖怪集团！


听不到这些家伙的声音……
……
不对劲……
晴太？
哼！听不到声音了吗！
这些口袋妖怪已经被我改造成了用于打倒对手的道具了！


就让你们见识一下我忠诚的奴隶们吧！
毒鼬吗！
躲开！
这些家伙不是普通的！


毒鼬竟然自爆了！
没错，这就是那家伙的手段！
将口袋妖怪当做武器来操纵，把我们打败了！


这个口袋妖怪的眼神……
好像在哪里看到过……
没错，就是那个眼神！
大岩蛇突然暴走……
袭击我们时的眼神！
那时的大岩蛇原来是布鲁托搞的鬼！


竟然把口袋妖怪当成道具来使用……
竟然如此对待同伴！
广也，暂时撤退！进行整备后再……
我要去！
不，我不会撤退！


布鲁托，惟独是你……
只有你……
ゴゴゴゴゴ
绝对不能原谅！
ドン


不能原谅？
哈哈哈哈，你们认为能赢过我吗！
在我忠诚的凶恶口袋妖怪集团面前！
你们两人根本都算不上敌人！


虽说有点对不起他俩，不过现在是个好机会！
这里就交给那两人，我们去救赤木大人……
……
晴太，拜托了！
嗯！
不用你说我也会留下的！
没错！



第8卷


绝对要！
待续

口袋妖怪四格学园

观察日记



作业



啄人的蛋壳秃鹫



踩踩电鲶鱼



游泳池GO


游泳池
下午去游泳池！
下水前先洗个澡吧。
真是麻烦……
口袋妖怪愣头蜥蜴。
唔！
皮里装满了水，走不动了！

讨厌洗澡?


莲蓬头出问题了……
交给我们吧！
口袋妖怪蓝绒鸭。
看我的水枪！
好痛痛痛痛痛！
放出冰渣的甜筒娃娃。
バチ
バチ
好痛，好冷！
好痛，好冷！
一直都在流鼻涕的雪熊宝宝。
这是最让人讨厌的！


终于可以游泳啦！
看我漂亮的入水！
口袋妖怪沙鳄鱼。
习惯潜在沙子里的……
好舒服！
什么时候把游泳池的水换成沙子了！
あち
あちち

夏天啦！祭典啦！好开心呀！


今晚，在口袋妖怪学园的操场举办夏日祭典！
头上的呆毛是燃烧着的火冠猴。
大家准备了好多店铺啊。
面具
糖葫芦
兹~~~
不要放在头上炒啊！
这是火冠猴的炒面屋！
欢迎光临！
炒面


扔球
来啊来啊，来玩扔球游戏啊！
扔球游戏
看看其他的店铺有些什么东西。
口袋妖怪废袋怪。
只要砸中就能得到奖品！
好的，看我的！
奖品是各种漂亮的垃圾！
谁要啊！


钓气球
快来钓气球啊！
来啊来啊。
我就要这个大气球！
好！
人家不是气球啦！
不许游泳！
口袋妖怪蓝绒鸭。
真舒服。


卡拉ok大赛
卡拉ok
卡拉ok大赛开始了！
那么首先请出……
步甲虫！
我很擅长唱歌的！
麦克风就拜托你了。
让我唱歌啊！
首先上场的是
会喷出毒气的废箱怪校长，
试音！试音！


夜空的烟花
总算要开始了！
口袋妖怪豆鸠。
马上就要开始放烟花啦！
咻
兹
兹
兹
兹
兹
兹
只是线香烟花啊！

跳舞


跟着太鼓的节奏跳起来！
大家一起来跳舞，开始了哟！
哦！
我的尾巴不是扇子啦！
这可能是潜在沙里的沙鳄鱼。
这可能是潜在土里的掘地鼹鼠。
潜在地下就不要跳舞啦！

乱击


接下来换我来敲打太鼓！
擅长连续攻击的功夫鼬。
速度好快！
头上的肿包会震动的练声蟾蜍。
下面轮到我了……
根本停不下来啊！
太快啦！


POKE MEW
青之救助队——剑魄琴心
作者：猫伊
审编：岚、星河



前情提要：面对吊灯鬼盂兰的强势攻击，艾雷特碧棋的生命危在旦夕！关于本辑封面：这次致敬的是《加速世界》。因为原作里黑雪姬的CP是春雪所以只好委屈碧棋的体型稍微变得和大家不一样了点……



关于护身符：符上的诗句是“嵩山未必怜兰兰，兰兰已受郎君恩”，来自卢仝的《萧宅二三子赠答诗二十首·客请马兰》，护身符里暗藏的则是战斗道具“红牌”（PS：其实游戏里这道具作用不如逃生按钮，不过那玩意太大了放不进护身符的夹层，我就只好选红牌了）。



这已经是碧琴第二次拒绝碧棋要带她走的恳求了。终归身属黑街的她，不愿跟救助队有太多牵扯，何况救助队前脚刚走，她也正好失踪，反而更加可疑。加上碧棋已如占卜中那般身负重伤，很难再应付突发情况。

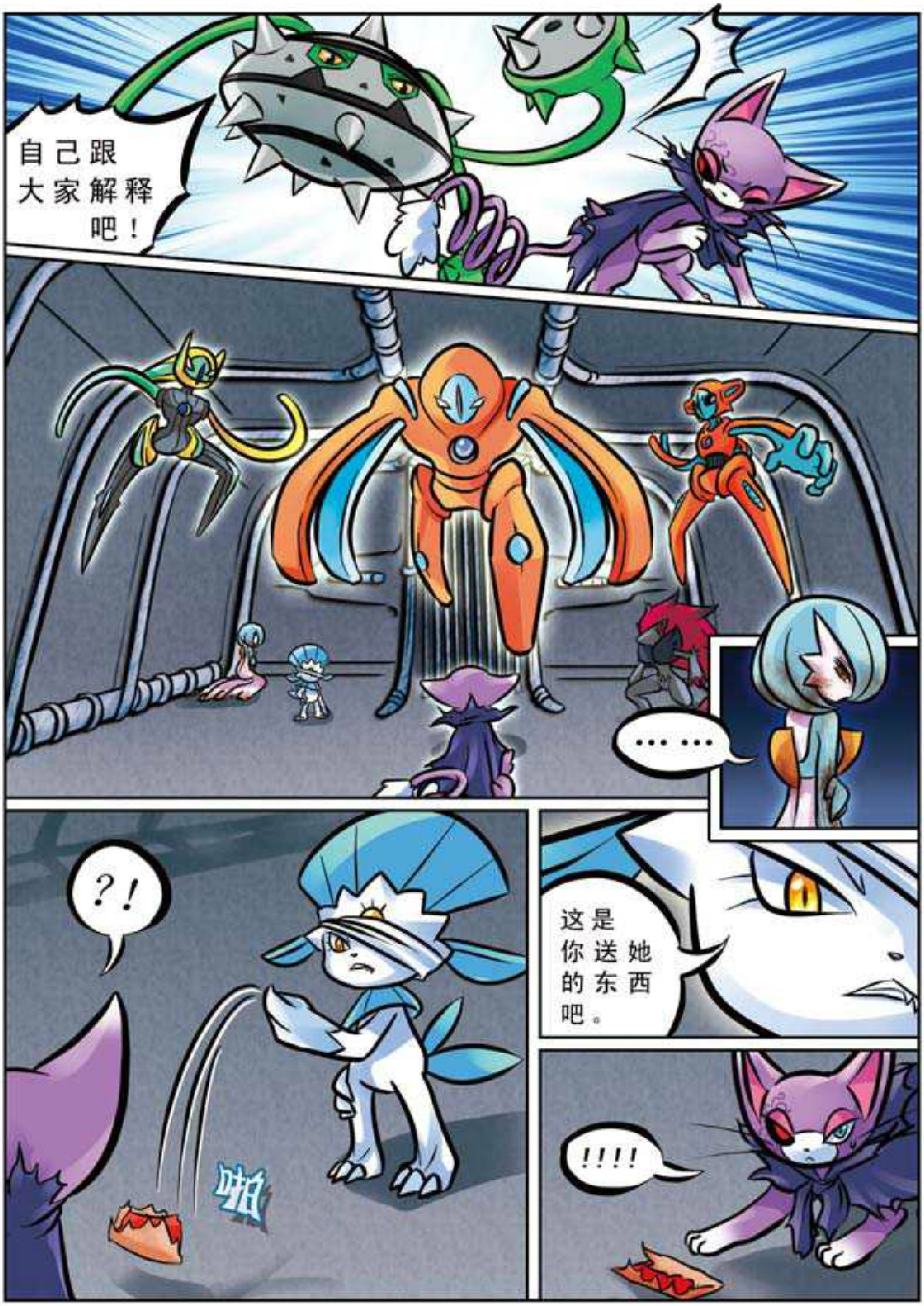


猫景伊的吐槽：哇呀呀，真的好想趁那些救助队员在城里晕头转向的时候把他们统统背刺掉啊！可是寒飒大人特地嘱咐大家不要轻举妄动呢。如果我不小心打草惊蛇，估计少说也要被关禁闭一星期……忍住，忍住。





电鬼伊崎本的日记：虽然盂兰几乎消灭了所有的入侵者，也抓住了异色莎娜多这个叛徒，但由于她没能阻止那个负伤的艾雷特逃出城外，在打斗过程中也不分轻重地差点把球炸了，最终还是被罚禁闭思过……唉，我想偷偷去安慰下她都做不到。



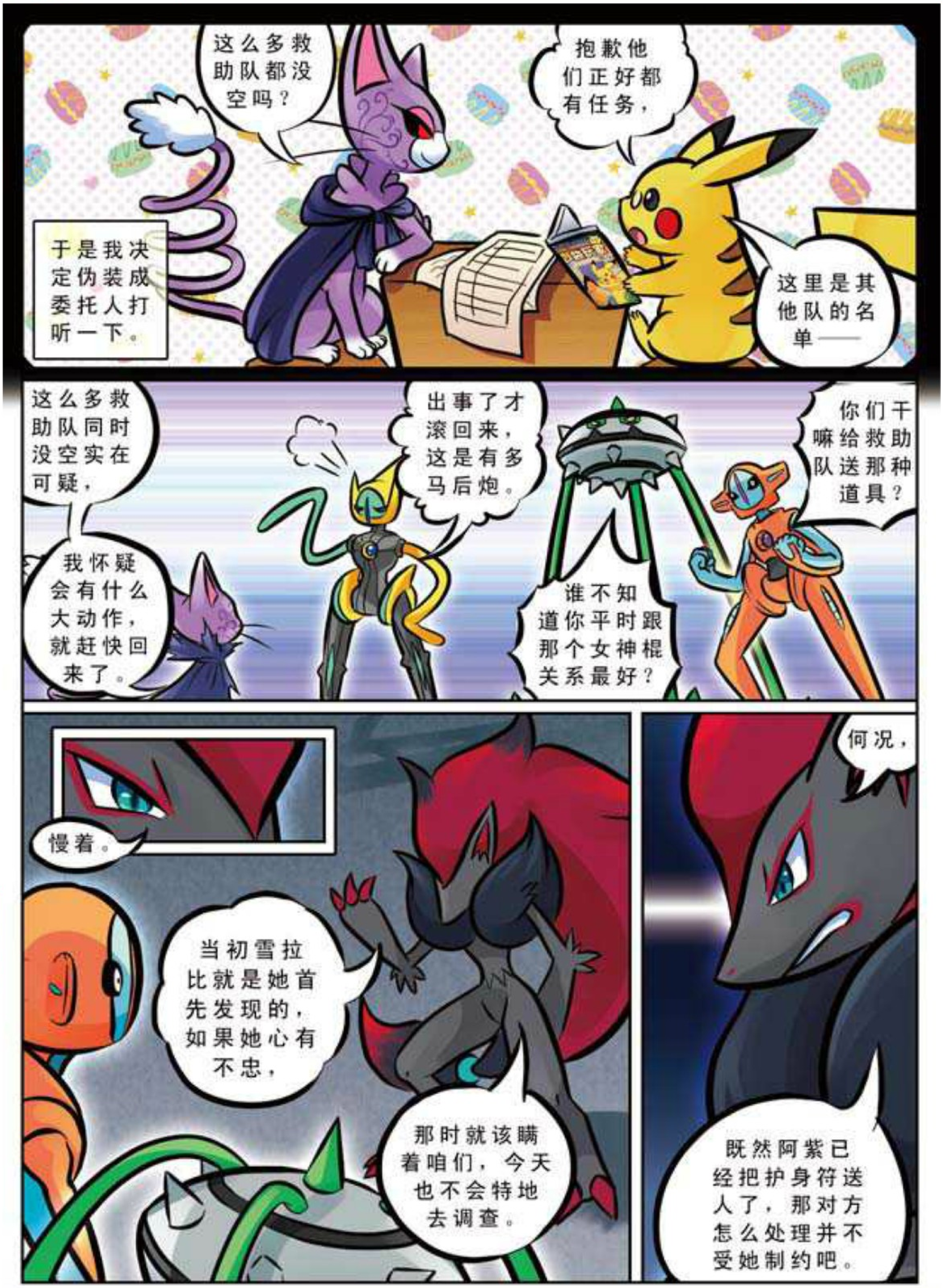
其实最早的设定里这张护身符只是碧琴制作了送给碧棋的信物，但后来考虑到他俩重逢后碧棋没有太多时间跟碧琴反复见面，加上碧琴视力欠佳，不可能把护身符上的图案画得那么清楚，所以最后还是决定让紫璧邪担任该物的制作者从而受到牵连。



在我原先砍掉的紫璧邪与达库莱的剧情中有速度型迪奥希斯不太喜欢紫璧邪的设定——有意思的是同样热血的桀诺这方面正好相反。不过个人感觉速度型迪奥希斯更冲动，更喜欢赶在所有人之前干脆利落地完成任务，而不像桀诺那样乐于戏弄对手。



紫璧邪的日记：不得不承认，无论是告发雪拉比，还是很久前举报霜朔雪的虚假广告从而阻止桀诺知晓她的存在，暗中作梗的我似乎都隐隐怀着些私怨的——尽管表面上的理由都是“防止黑街被外界注意”。



Pokemew

其实紫璧邪当初拿猫景当枪使叫她追击雪拉比和梦幻的时候还真隐瞒了他俩是去碧琴家玩的事，不过显然在桀诺看来她所说的一切都能对的上号。另外她今天跟某救助队长的私会其实跟出卖黑街没多大关系——虽然在目前的紧张气氛下也无法如实相告。



其实黑街也并非所有精灵都是逆族出身，不过来自贵族的恐怕除之前的叠翅鲨龙加列欧斯外，也只有紫璧邪了。何况紫璧邪虽自小与大伙相识，但没过几年便为了追查杀利爪猫独孤龄的下落不辞而别，直到走投无路才无奈归来，加上一直性情孤僻，自然与一直留守黑街并肩作战的逆族们较为疏远。



当然，这四名迪奥希斯也不是黑街原住民。只不过，身为天外来客的他们，从一开始就与黑街成员怀着共同的目的并肩作战——实际上，在他们到来之前，桀诺等人并没有明确的奋斗目标，纯粹是一群对神府抱着满腔怒火的边缘人物。



然而紫璧邪却在黑街始终找不到归属感，平日油腔滑调的桀诺在她眼中也是个靠不住的头头。尤其在被迫参与那些危险任务后，她想要退步抽身的愿望便愈发强烈了。直至今日受到怀疑，满屋子中竟然只有桀诺一个挺身为她执言，才令她有所顿悟。



Pokémew 然而紫璧邪真的对桀诺心怀愧疚吗？也不尽然。恐怕今日的遭遇，只会令她对自己的处境更加忧心忡忡。自己对桀诺隐瞒了太多，未来黑街和神府的斗争亦只会愈演愈烈，有叠翅鲨龙、达库莱阵亡在前，她根本不敢对这场拼搏抱有任何希望。



Pokémew

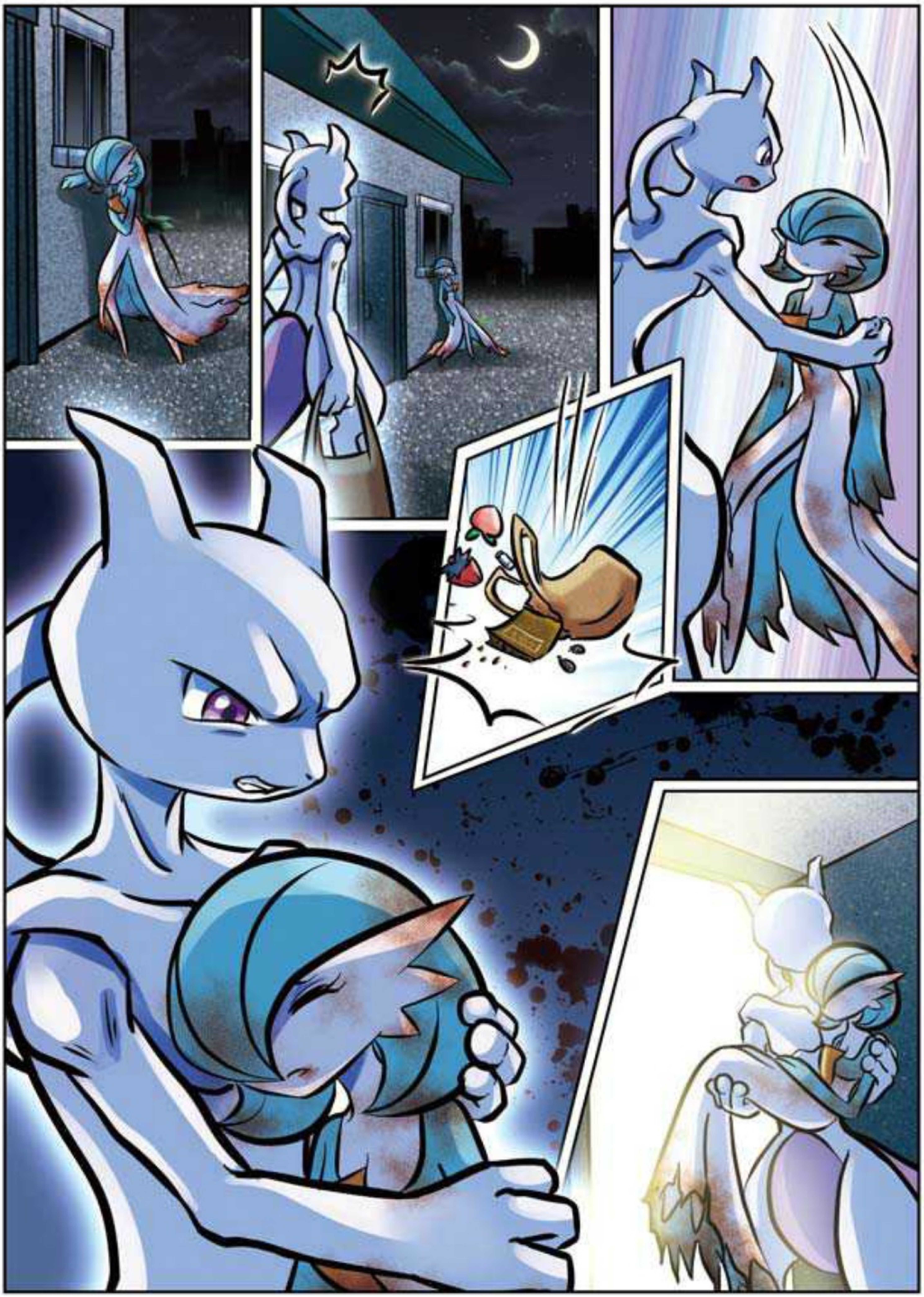
想起这货刚开始构思时，几个迪奥希斯都只算捣蛋角色，防御型那只甚至还是小梦的网友——当然啦前期设定里每个角色的人生意义都只有胡闹吧。PS：不过有的构思也没完全作废，比如攻击型迪奥希斯的部分情节其实就挪到虎藤兰身上了。



POKEMEW 碧琴这事，本身与虎藤兰关系不大，她之所以参与得如此积极，恐怕纯粹出于想要施暴的心态。说到底她虽有“藤鞭女王”的美名，性格亦强悍好胜，却多少缺乏攻迪的心机和气场，终归不可能成为领导黑街的半边天。



其实我认为碧琴纯粹是不愿再次失去儿时的同伴才对碧棋伸出援手——尽管这对黑街已经是严重的背叛了，更何况对方还是一名救助队员。能逃过一劫，已是不幸中的万幸。实际上，在面对碧琴时，攻迪比小梦还要有器量。



超梦终于对碧琴使用了公主抱，撒花！虽然初稿也有碧琴受伤的剧情，但当时是设定她用念力和密码告诉碧棋如何走出迷宫来着——不过主动告密就该就地处决了吧。顺便大家可以看出这段安排到67、68辑去了，并且她的合作者改成了细胞十字。

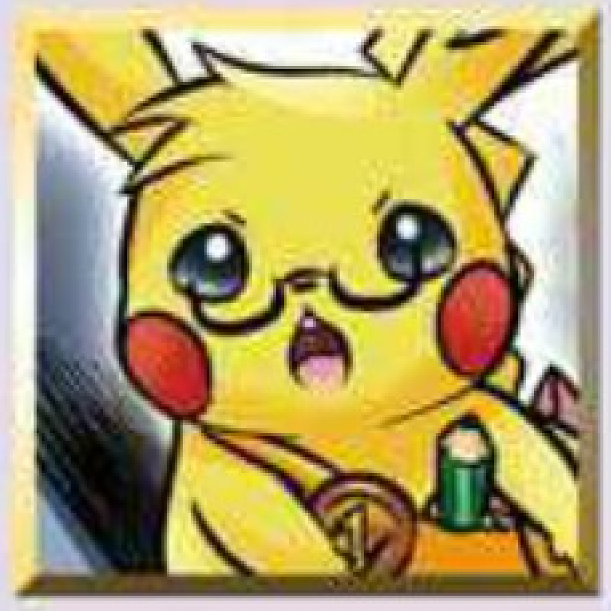


下辑预告：遍体鳞伤、惨遭驱逐的碧琴从此何去何从？已经暴露秘密的黑街，又该如何应对神府接下来的行动？超梦最终会同他们正面交锋么？敬请期待下辑更新！

主要角色简介：



普通型迪奥希斯：四只迪奥希斯中的老末，还没到改变形态的年龄。激动的时候会说回外星语。



Z皮：救助队总部的接待员，十二贤者首领的亲戚。虽然很受神兽信赖，但经常因为他们的复杂委托头疼。

封面内容补完：

其实这次封面上铁甲螳螂和迪奥希斯的机甲版我一共画了两个角度，只可惜封面空间有限，无法全部展示给大家，只好放在这儿了。



百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：hi.baidu.com/new/necomew


POKEMON海贼团
快救救我啊!!
O能量爆裂
船长刚买的这个只要戴上就可以使用"O能量"的吊坠被你踩坏了。
是这样没错吧?
对，船长会宰了我的，快帮我想想办法吧!
要我说你最好去老实认错。
船长的性格你又不是不知道，老实认错有用的话我还用得着来求你帮忙吗?
如果不帮我的话，就每天晚上来你房间看肥皂剧，而且要开最大音量!!
好啦好啦，帮你就是了!

最近能想到的东西



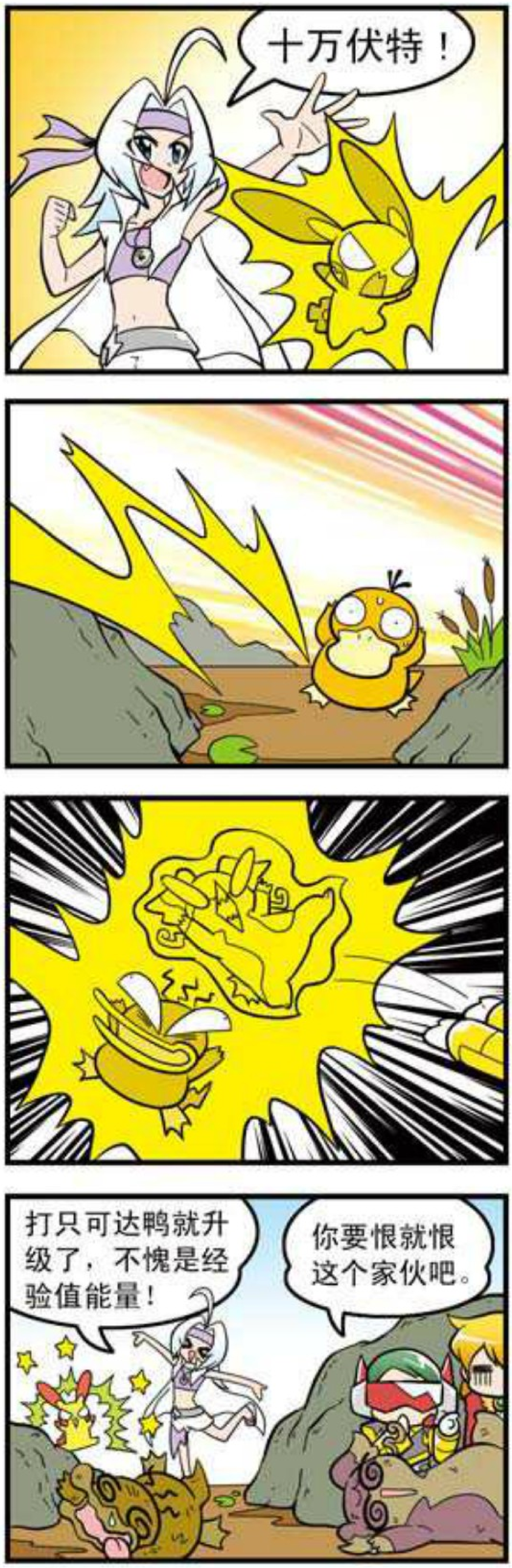
作战开始



那个万能的存在



元气碎片用完了



被抓到的话


哒奈，哒奈，
哒奈哒奈！！
烦人的野生精灵都不来了，降低遇敌率的能量真不错！
干得好！

金钱能量


我认输了。
这是您赢得的奖金，请收下。
不，别给我。
等这个人来挑战时，一并给她。
咦？
总之拜托你了，还有，绝对不能告诉她是我要你这样做的。
听说这里适合刷钱？

优惠能量


这个人来买东西时，请你给她优惠的价格。
您在开什么玩笑？
少掉的钱我会付给你的，只要让她以为是优惠就行了！
哦，那好吧。
谢谢你，你真是好人啊！！
呜呜呜，这个月的零花钱全没了……
你该庆幸她对买衣服没兴趣。

诚实是金


最近市面上出现一种声称能让任何人使用“0 能量”的吊坠，经查实只是一般的粘土制品。
造假者日前已被警方逮捕。
今天也要开心的使用 0 能量！
现在要怎么开口跟她说啊？
我怎么知道，都怪你不肯老实认错啦，笨蛋！！

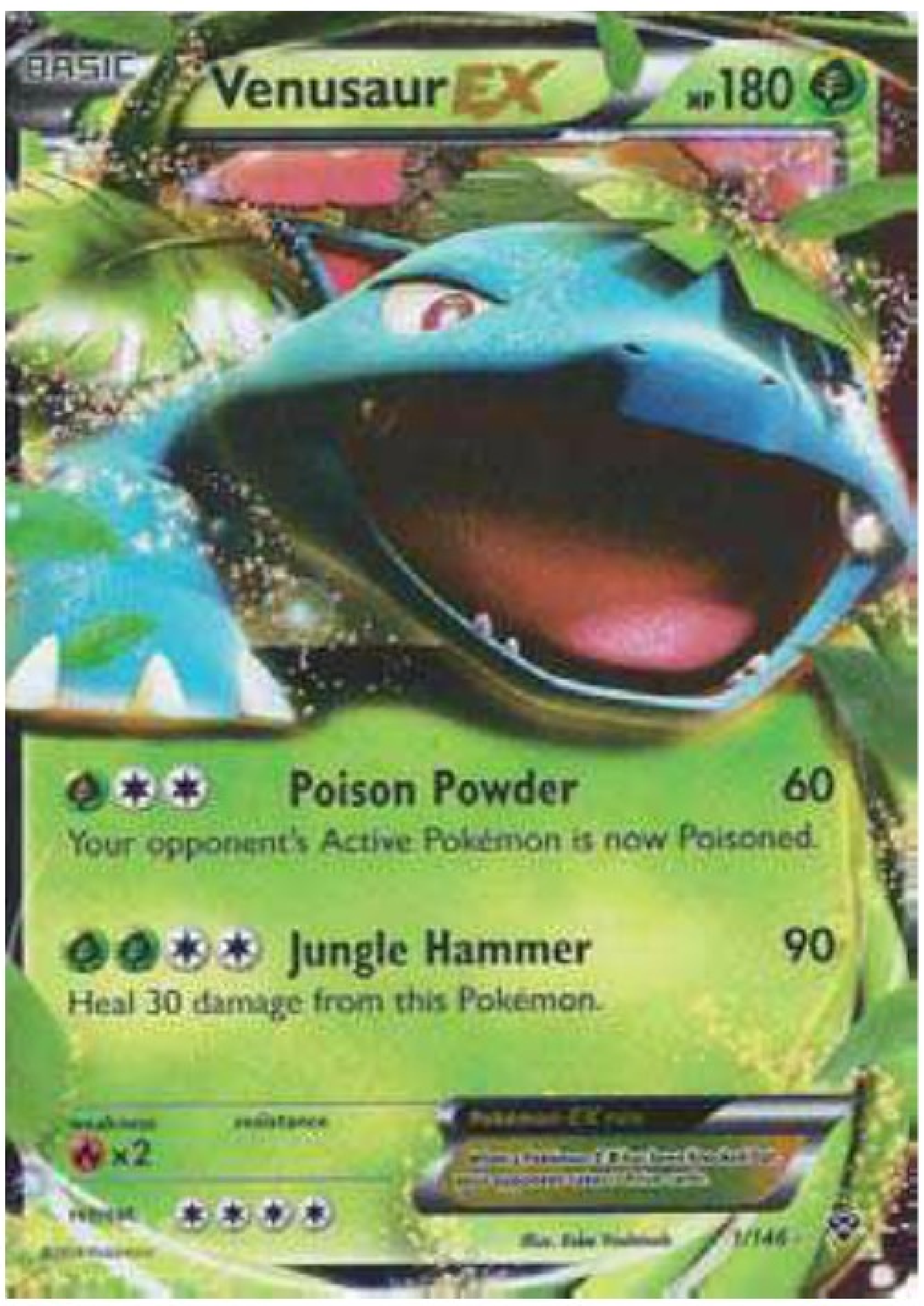
文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏 XY篇（1）

春节过完了，大家在这个刚刚过去的寒假里一定有很多收获吧。笔者所在的地方虽然不过中国年，但盼星星盼月亮，终于把美版的《XY》套牌盼来了！这次的套牌包括了146张卡。在这一辑的栏目中，我们就来看一些比较适合实战用的卡片吧！

妙蛙花EX、M妙蛙花EX

在《XY》里有一点很新奇。这次的套牌里并没有妙蛙种子一家，只有妙蛙花EX与M妙蛙花EX。而妙蛙花EX也被列为了Basic（基本口袋妖怪卡），也就是说，玩家们可以省略掉妙蛙种子它们而直接使用妙蛙花EX。



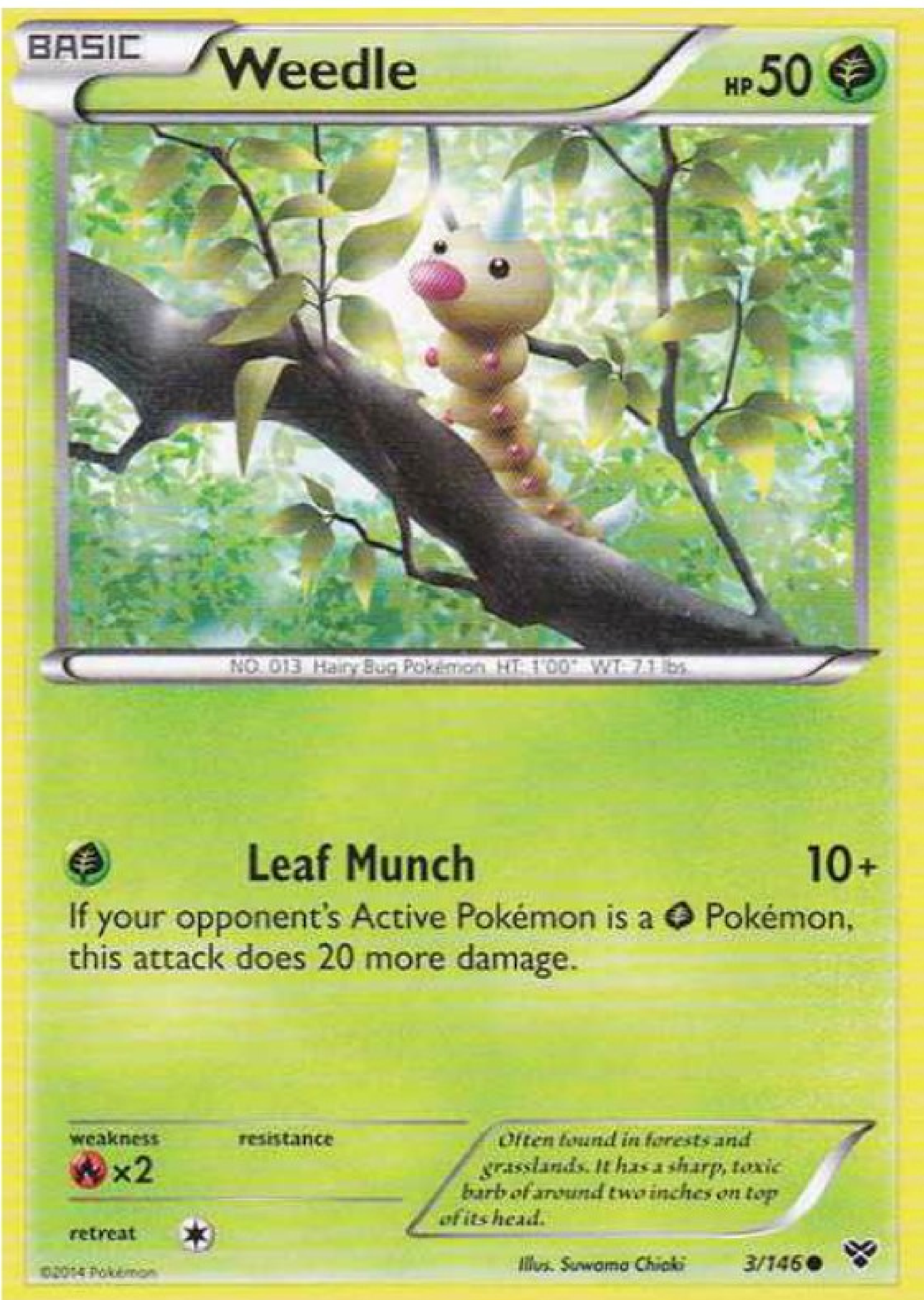
我们先来看一下妙蛙花EX，它有180之高的HP。第一个技能是需要一发草能量与两发无色能量发动的Poison Powder（毒粉），基本伤害为60，使用以后对手的口袋妖怪进入中毒状态；第二个招式为Jungle Hammer（丛林之锤），需要两发草能量与两发无色能量发动，基本伤害为90，且自身恢复30点HP。妙蛙花EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。EX卡跟以往一样，如果被击败，对手要取走两张奖励卡。



再来看M妙蛙花EX。M即MEGA进化形态，卡片里的MEGA进化和游戏里有些区别的，在卡片游戏中只有EX卡才能进行MEGA进化，而如果该回合进行了MEGA进化，

那么该回合就立刻结束。大家都知道每回合进行攻击之后也代表回合结束，所以在进行攻击之后再进行MEGA进化是不可行的。M妙蛙花EX有230的HP。技能方面只有一个Crisis Vine（危机之藤），需要三发草能量与一发无色能量发动，基本伤害为120，对手的口袋妖怪进入麻痹与中毒状态。M妙蛙花EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。即便是再进化了一次，但依旧有EX在名字之后，所以假设对手击败了M妙蛙花EX，一样是取走两张奖励卡。笔者总觉得这张卡好厉害，特别是附加的异常状态，真是让人防不胜防呀……

独角虫、铁壳蛹、大针蜂



“黄龙”一家一直是笔者自初代开始就非常喜欢的三只口袋妖怪。来看看独角虫，它有50的HP，技能方面只有一个Leaf Munch（咀嚼树叶），需要一发草能量发动，攻击伤害为10+，如果对手的口袋妖怪是草系口袋妖怪，那么本次攻击便追加20点伤害。独角虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



进化后的铁壳蛹HP追加到了70，技能方面只有一个需要一发草能量发动的Harden（变硬），对手下回合中攻击中，假设攻击伤害为60或以下，铁壳蛹就可以免掉那些伤害。铁壳蛹的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

再进化一次的大针蜂的HP追加到了120，技能方面有需要一发草能量发动的Poison Jab（毒刺），基本伤害为20，对手进入中毒状态；还有需要两发草能量发动的Flash Needle（闪亮之针），基本伤害为40×，投币三次，本次攻击的最终伤害为40乘以正面次数。如果全部都是正面的话，那么大针蜂可以避免掉对手下回合间所有的伤害。大针蜂的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。虽然需要两次进化才能使用，但由于进攻所需的

能量卡并不多，且HP也有足够的保障，喜欢大针蜂的玩家终于可以将它列入队伍里了。如果是喜欢拼运气，觉得自己RP十分好的，那么它就更实用了。



萤火虫、幻光虫

介绍这两只口袋妖怪并非它们多厉害，而是它们的招式比较有亮点。



萤火虫有70的HP，第一个技能为需要一发草能量发动的Luring Glow（引诱之光），将对手的前场口袋妖怪与后场的一只交换；第二个技能为需要一发草能量与一发无色能量发动的Signal Beam（信号光线），基本伤害为30，使用后对手进入混乱状态。萤火虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



幻光虫有70的HP，第一个技能为需要一发草能量发动的Pheromotion（引诱气息），从我方套牌中寻找一张草系口袋妖怪卡，查看之后放入手牌中之后洗牌；第二个技能为需要一发草能量与一发无色能量发动的Quick Attack（电光石火），基本伤害为20+，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。幻光虫的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

这两张卡可以择一使用，萤火虫比较适合中后期使用，可以用来消耗对手的能量卡，或直接秒杀后场未进化的口袋妖怪；而幻光虫只能初期使用，否则让人一击击败不但取不到想要的口袋妖怪卡，还被对手抽一张奖励卡走就不太值得了。

针栗鼠、栗甲鼠、重铠鼠

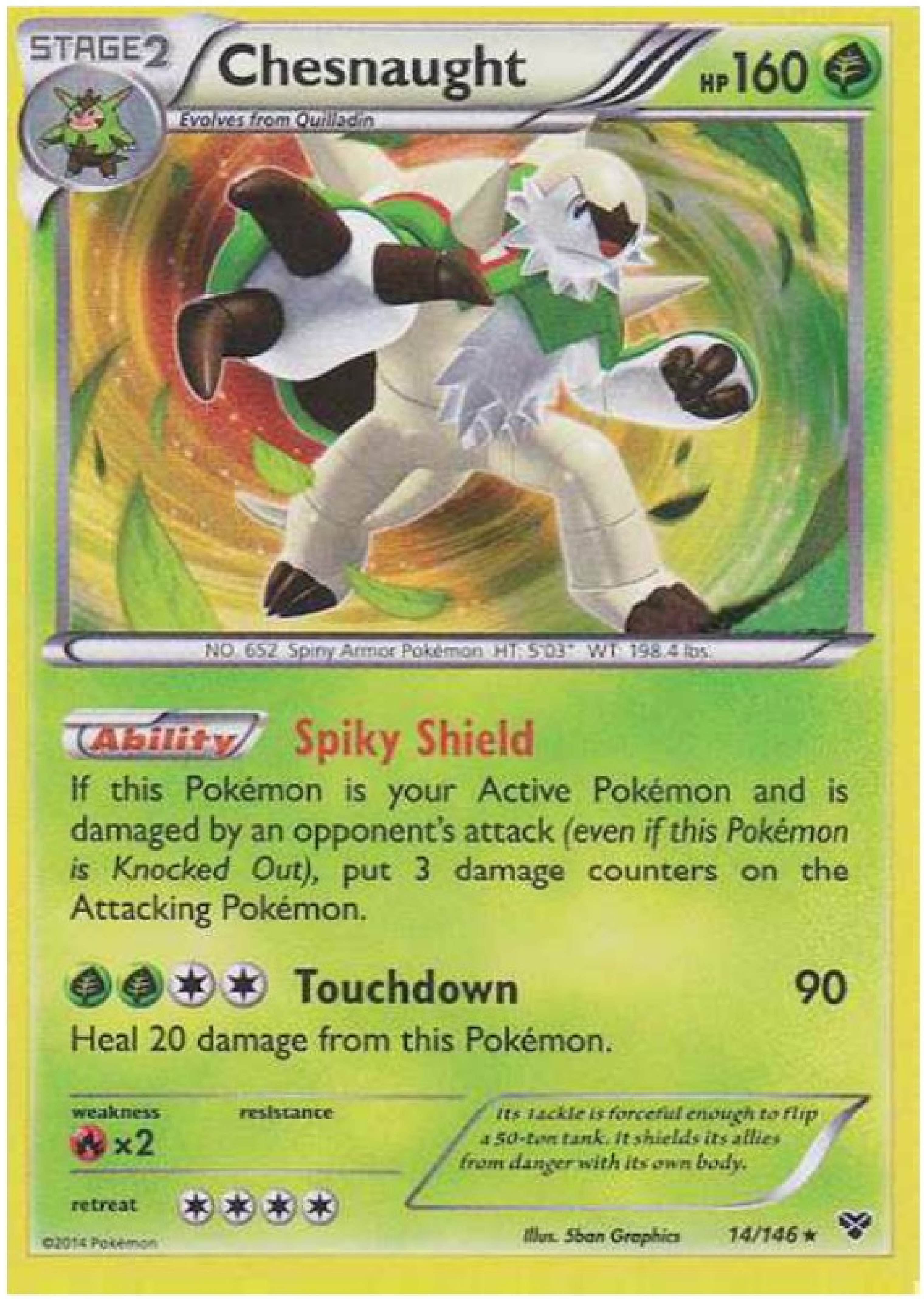


来看看新作主角吧！针栗鼠有60的HP。技能方面只有一个需要一发草能量来发动的Pin Missile（飞弹针），基本伤害为10×，投四次硬币，最终伤害为10乘以正面次数。针栗鼠的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡，实在不解为啥是两张……

进化后的栗甲鼠有90的HP。第一个技能是需要一发无色能量发动的Scrunch（蜷缩），投币，如果是正面，下回合间不会受到任何来自对手攻击所造



成的伤害；第二个技能是需要两发草能量与一发无色能量发动的Wood Hammer（木锤），基本伤害为70，同时给予自身造成10点伤害。栗甲鼠的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



重铠鼠有160的HP！同时追加了能力Spiky Shield（针刺防御），如果重铠鼠是前场的口袋妖怪并且受到了攻击，即便被击败了，那么攻击它的口袋妖怪都将受到30点伤害。技能方面只有一个Touchdown（降落），需要两发草能量与两发无色能量发动，基本伤害为90，同时自身回复20点伤害。重铠鼠的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

吹粉虫、刺粉蛹、绚丽蝶

吹粉虫没啥好说的，40的HP，技能有攻击伤害为10的Bug Bite（虫蛀），建议尽快进化。

进化之后的刺粉蛹的HP为80。第一个





技能依旧是需要一发无色能量发动的Bug Bite（虫蛀），基本伤害为10；第二个技能是需要一发草能量与两发无色能量发动的Stune Spore（麻痹粉），基本伤害为40，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态。刺粉蛹的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



最终进化的绚丽蝶的卡片实际上有不同的颜色，不过这里就给大家展示这一种就好了，除了颜色之外，图片、技能等一切都是一样的。绚丽蝶有130的HP。第一个技能是Conversion Powder（转换之粉），需要一发草能量发动，使用后我方可以选择让对手进入睡眠或中毒状态；第二个技能为需要三发无色能量发动的Colorful Wind（彩色风），基本伤害为30+，绚丽蝶身上每携带一种不同的能量卡本次攻击便追加30点伤害。也就是说本次攻击的最终伤害为30乘以绚丽蝶身上能量卡的种类，喜欢使用它的玩家可以大肆给它添加能量卡来使用。绚丽蝶的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

骑乘羊、进击羊



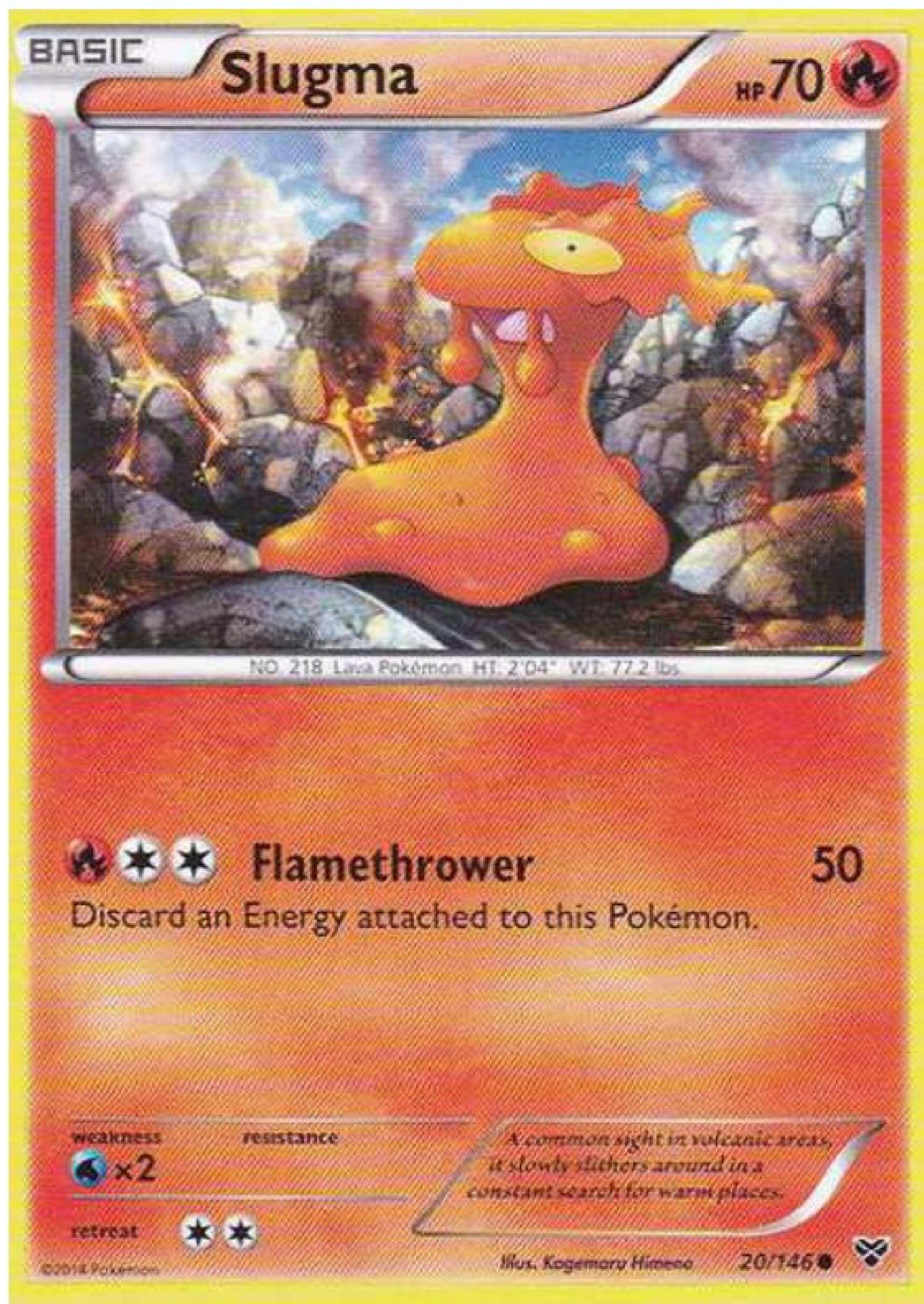
骑乘羊的有70的HP。第一个技能是需要一发无色能量发动的Lead（带领），投币，如果是正面，从我方套牌中寻找一张辅助卡，查看之后放入手牌中之后洗牌；。第二个技能是需要一发草能量与两发无色能量发动的Tackle（撞击），基本伤害为40。骑乘羊的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



进化之后的进击羊有110的HP。第一个技能是需要一发无色能量发动的Lead（带领），从我方套牌中寻找两张辅助卡，放入手牌中之后洗牌；第二个技能是需要一发草能量与两发无色能量发动的Charge Dash（突击猛撞），基本伤害为70+，我方可以多追加20点伤害，如果追加了，进击羊自身也会受到20点伤害。进击羊的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

坦白说这两张卡如果不是为了用来搜索辅助卡的话几乎没什么用武之地，如果不是因为它们是新的口袋妖怪，笔者也不会介绍了。HP少，且攻击伤害小，即便是用来搜索辅助卡也有些合不来。如果不是非常喜欢它们的话，就不太建议收入啦！

熔岩蛞蝓、熔岩蜗牛



熔岩蛞蝓有70的HP，技能方面只有一个需要一发火能量与两发无色能量发动的Flamethrower（喷射火焰），基本伤害为50，使用以后自身丢弃一张能量卡。熔岩蛞蝓的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



进化以后的熔岩蜗牛有110的HP。第一个技能为Magma Mantle（岩浆覆盖），需要一发火能量与一发无色能量发动，基本伤害为30+，我方可以选择性的丢弃套牌最上方的一张牌，如果那张牌是火系能量卡，本次攻击追加50点伤害；第二个技能是Heat Blast（高温爆破），需要两发火能量与一发无色能量发动，基本伤害为80。熔岩蜗牛的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

火耳狐、魔尾狐、魔法狐





火耳狐有50的HP。技能方面只有一个需要一发火能量发动的Will-O-Wisp（鬼火），基本伤害为20。火耳狐的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

魔尾狐有80的HP。第一个技能为Clairvoyant Eye（洞察之眼），查看我方套牌最上方的三张卡之后以任意方式放回套牌内；第二个技能为Fire Tail Slap（火尾），需要一发火能量与一发无色能量发动，基本伤害为40，使用以后自身丢弃一张火能量卡。魔尾狐的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

魔法狐有140的HP，同时追加了能力Mystical Fire（魔法之火），在我方回合进



行攻击之前，可以抓牌直到手中有六张牌为止。魔法狐的技能方面只有一个需要三发无色能量发动的Flaze ball（火焰球），基本伤害为50+，魔法狐身上每有一张火能量卡，本次攻击便追加20点伤害。魔法狐的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

火系的口袋妖怪本来就少，想要用火系的大家就把它编入队伍里吧。一般用来发招的三个能量卡几乎也都是火系，所以如果没有特殊情况的话，火焰球是可以打出110的伤害的。看来老任比较偏袒这只狐狸大妈呢。

稚声鸟、火炎鸟、火矢鹰

普通系的稚声鸟有50的HP。第一个技能是需要一发无色能量发动的Me First（我先来），效果是抓一张牌。第二个技能是需要两发无色能量发动的Peck（啄），基本伤害为20。稚声鸟的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为一张能量卡。



进化后的火炎鸟终于变成了火系，HP也追加到了70。第一个技能是需要一发无色能量发动的Flame Charge（火焰充能），从套牌中寻找一张火系能量卡并给本口袋妖怪携带上，之后洗牌；第二个技能为需要一发火能量与一发无色能量发动的Fire Wing（火焰翅膀），基本伤害为30。火炎鸟的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为一张能量卡。



最终进化的火矢鹰有130的HP。第一个技能为Devastating Wind（毁灭之风），需要一发无色能量发动，对手将手牌洗回套牌里之后抓四张牌；第二个技能为Flare Blitz（爆炎电击），需要两发无色能量发动，基本伤害为100，使用以后丢弃火矢鹰身上所有的火能量卡。火矢鹰的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，无交换消耗。

亮点总是在最后，这只火鸟不但在游戏里强，在卡片里也是一样……假设不想用来进攻，也可以纯粹用来搅局。使用方法就是身上续一张任意颜色的能量卡与两张火能量，在攻击之后还可以吹毁灭之风打乱对手的手牌。想搅局的可以一直吹，吹腻了就换下场，因为它的交换消耗为零，也就是说，大家可以随时不用丢弃用来使用毁灭之风的能量而把它换下场。假设我方场内有两只火矢鹰换来换去的话……好了，我什么都没说。

到这里，笔者已经将套牌《XY》内的草系与火系中值得提到的卡片都介绍完了，大家是不是觉得有了新精灵连卡片游戏也变得更加有趣了呢？更加有趣也好，重新激起了游乐的兴致也好，这一辑的栏目就先介绍到这里，咱们下辑将继续介绍其他属性的卡片！





RPG	收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスター -X·Y		
Pokemon/Gamefreak	日版/美版	2013年10月12日
1～4人	4800日元	对应邂逅通信等

《口袋妖怪X·Y》后续研究（3）

文/阿鲁

口袋妖怪交流详解

通过口袋妖怪交流 与口袋妖怪搞好关系



通过与口袋妖怪互动加深羁绊

口袋妖怪交流是通过与口袋妖怪互动来增加友好度的一种方式，通过给口袋妖怪喂点心、抚摸它们来加深羁绊。下画面左下角出现的人形标识代表口袋妖怪通过3DS的摄像头看到了玩家。



与口袋妖怪互动的四种方法

互动1 抚摸

用触控笔划动下触屏可实现抚摸的动作，以此来加深与口袋妖怪的友好度。



互动1 喂食

通过给口袋妖怪喂食点心来增加与它们的友好度。



互动1 玩迷你游戏

可以与口袋妖怪一起玩3种不同的迷你游戏，玩迷你游戏可获得点心和装饰周边。



互动1 做表情

面对3DS的摄像头，做出口袋妖怪所指定的表情。



查看口袋妖怪的状态使其变得完美吧

在菜单界面点击口袋妖怪并选择“いれかえ”后进入更换精灵的界面，在这里可以看到随身携带的口袋妖怪的状态，分为友好度（なかよし）、饱腹度（おなか）和玩耍度（あそび）。三种状态的具体增减情况见右表，一般来说可以先玩迷你游戏提升玩耍度，然后通过抚摸和喂食提升友好度和饱腹度。

●不同的互动可导致口袋妖怪的状态发生变化



更换精灵界面的图标

- 友好度越高数量越多
- 饱腹度越高数量越多
- 玩耍度越高数量越多

互动方式	状态变化		
	友好度	饱腹度	玩耍度
抚摸	增加		减少
喂食	增加	增加	
玩迷你游戏		减少	增加
做表情	增加	减少	增加

与口袋妖怪搞好关系可以获得不少好处

当口袋妖怪的友好度增加后，结束互动时可以获赠小礼物，战斗时会做出一些动作，并且使战斗变得对我方有利。友好度需要自己培养，已有友好度的口袋妖怪即便交换给其他玩家，友好度也不会保留，不过再次交换回自己手里时友好度会恢复原状。



互动结束时会发生的情况

可获得装饰周边

战斗中会发生的情况

1 获得的经验变为1.2倍。
2 战斗信息发生变化。
3 濒死时保持不死。
4 回合结束时恢复异常状态。
5 口袋妖怪会回头看玩家。
6 战斗结束后可以抚摸口袋妖怪。
7 躲避对手的攻击。
8 攻击时容易使出会心一击。



欣赏口袋妖怪丰富多彩的表情

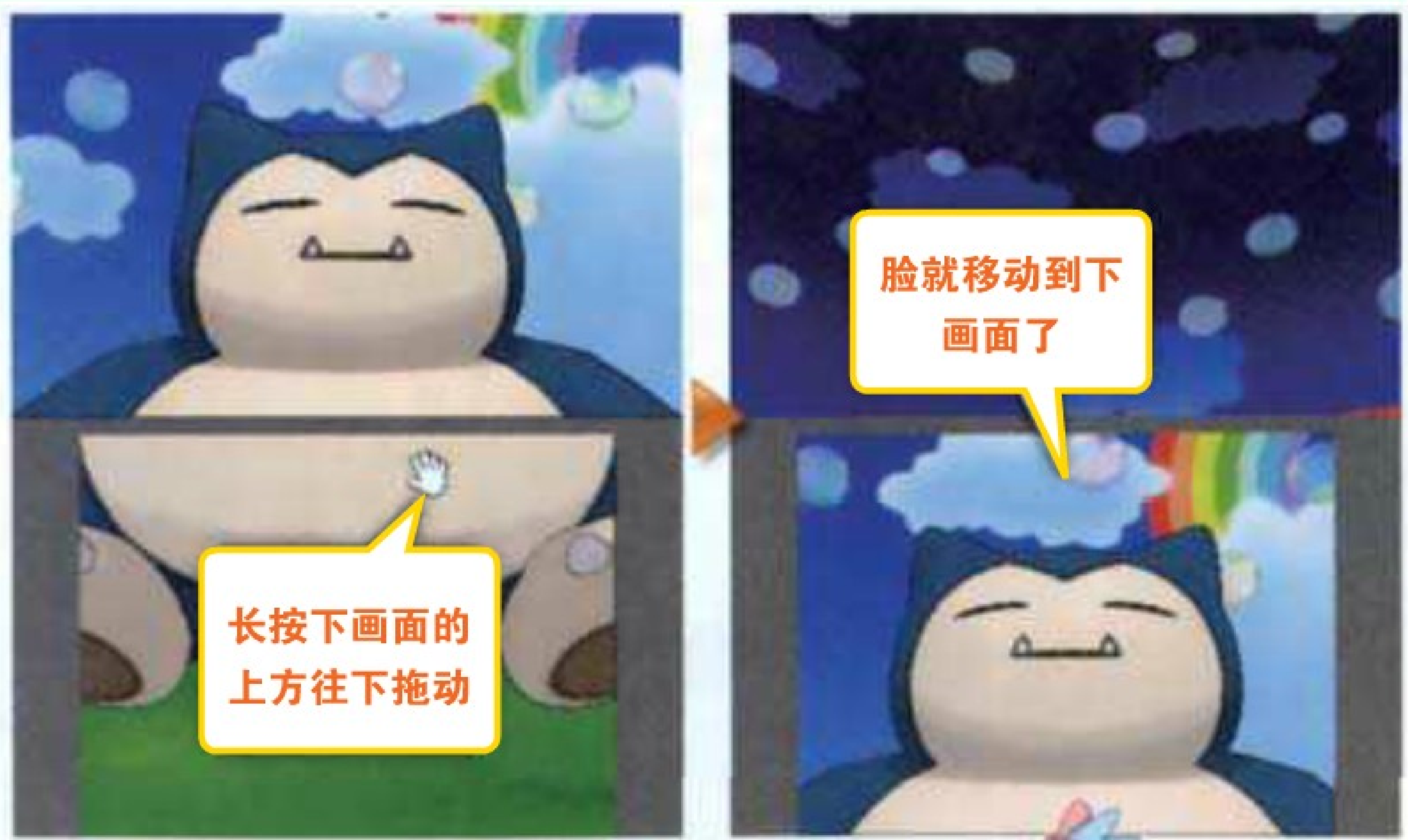
在与口袋妖怪互动时，可以看到它们丰富的表情，玩家要是长时间离开口袋妖怪的视线，它们还会打瞌睡，另外口袋妖怪还有多种登场方式。

可以看到口袋妖怪们的各种动作

玩家不在口袋妖怪的视线内就会睡觉

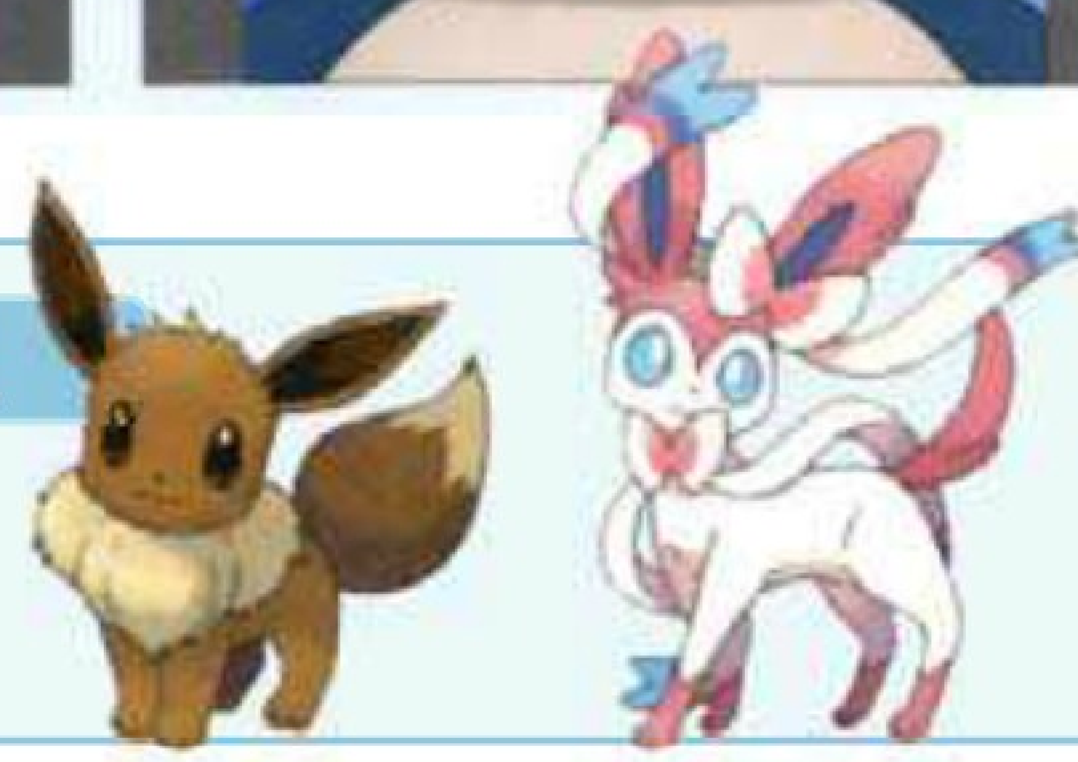


大体型口袋妖怪会占据上下双屏



提升伊布的友好度后可以进化为仙精灵

当伊布的友好度提升到一定程度后，如果其携带有仙属性的技能，升级时就会进化为仙精灵。







抚摸口袋妖怪



探寻各个口袋妖怪的喜好吧

抚摸口袋妖怪会高兴的部位可以增加较多的友好度，玩耍度低时抚摸同一地方很难增加好感度，抚摸不喜欢的地方时不会增加好感度。

举例说明口袋妖怪喜欢和讨厌被摸的地方

火耳狐



泡泡蛙



针栗鼠



卡比兽



鲸鱼王



巨甲龙



图标的含义

高兴：表示友好度增加。

开心：表示玩耍度增加。

口袋妖怪的反应：表示口袋妖怪做出了反应。

睡觉中：这个图标出现后不久，口袋妖怪就会返回精灵球。

吃惊：将睡觉的口袋妖怪叫醒时出现的图标。

手掌：表示抚摸口袋妖怪的位置。

烧伤：摸到口袋妖怪带火的部位。

摸不到：抚摸鬼系或气体状的口袋妖怪。

痛：摸到带刺的地方。

触电：摸到口袋妖怪带电的部位。

晃动：抚摸水系或凝固状口袋妖怪。

粘糊糊：抚摸烂泥状口袋妖怪。

粘糊糊的痕迹：抚摸烂泥状口袋妖怪后的污渍。

冷：摸到口袋妖怪带冰的部位。

www.dooland.com

给口袋妖怪喂食

给口袋妖怪吃点心可增加“友好度”和“饱腹度”

在看到有点心标识出现时就代表口袋妖怪饿了，此时就要将点心拖到它们嘴巴附近进行喂食。点心共有26种，不同种类的点心可增加的“友好度”和“饱腹度”有所区别，口袋妖怪对点心的味道没有喜好要求。



点心的获得方法和相关要素的增加幅度

点心	获得方法												增加幅度	
	摘果实				瞄准头部				咔嗒拼图				友好度	饱腹度
	简单	普通	困难	无限	简单	普通	困难	无限	简单	普通	困难	无限		
甜味点心	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	小幅增加	增加
新鲜点心	○				○				○	○			小幅增加	增加
酸味点心	○				○				○				小幅增加	增加
苦味点心	○				○				○				小幅增加	增加
辛辣点心	○				○				○				小幅增加	增加
稀有甜味点心	○	○			○	○			○	○	○	○	小幅增加	增加
稀有新鲜点心	○	○			○	○			○	○	○		小幅增加	增加
稀有酸味点心		○				○				○			小幅增加	增加
稀有苦味点心		○				○				○			小幅增加	增加
稀有辛辣点心		○				○				○		○	小幅增加	增加
浓味甜味点心		○	○	○		○	○	○		○	○	○	增加	增加
浓味新鲜点心		○	○	○		○	○	○		○	○	○	增加	增加
浓味酸味点心			○	○			○	○			○	○	增加	增加

点心	获得方法												增加幅度	
	摘果实				瞄准头部				咔嗒拼图				友好度	饱腹度
	简单	普通	困难	无限	简单	普通	困难	无限	简单	普通	困难	无限		
浓味苦味点心			○	○			○	○			○	○	增加	增加
浓味辛辣点心			○				○				○	○	增加	增加
小盖帽甜味点心			○	○			○	○			○	○	增加	增加
小盖帽新鲜点心			○	○			○	○			○	○	增加	增加
小盖帽酸味点心				○				○				○	增加	增加
小盖帽苦味点心				○				○				○	增加	增加
小盖帽辛辣点心				○				○				○	增加	增加
大盖帽生日点心	3DS上设定的玩家的生日当天，有其他玩家的口袋妖怪来玩耍时获得												大幅增加	增加
大盖帽纪念点心	初入殿堂后，有其他玩家的口袋妖怪来玩耍时获得												大幅增加	增加
大盖帽春季点心				○				○				○	大幅增加	增加
大盖帽夏季点心								○					大幅增加	增加
大盖帽秋季点心				○									大幅增加	增加
大盖帽冬季点心												○	大幅增加	增加

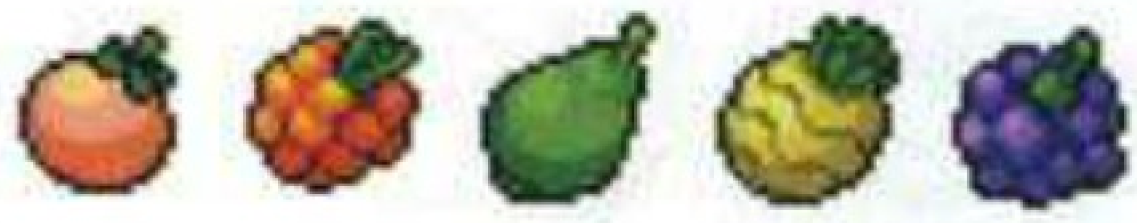
◆通过玩迷你游戏获得的点心的种类，根据获得的★数而发生变化。

也有不吃点心的口袋妖怪

铁甲蛹和铁壳蛹这类虫蛹型口袋妖怪是无法进食的，只能通过其他方法来提升友好度。



和口袋妖怪一起玩游戏



和3只口袋妖怪一起挑战迷你游戏吧

携带的口袋妖怪数量达到3只以上时，就可以来挑战迷你游戏啦。濒死状态的口袋妖怪是无法参与其中的，需要恢复为正常状态后才行。迷你游戏共有3种，都准备了“简单”、“普通”、“困难”和“无限”四个难度供玩家挑战。

可供游玩的3种迷你游戏

摘果实

将果实递给口袋妖怪



使用触控笔，拖动树上的果实，将其交给下方的口袋妖怪。口袋妖怪出现时会示意其想要的果实，玩家必须在一定时间内将指定的果实交给口袋妖怪。

攻略的提示

将正确的果实成功交付时，口袋妖怪的头上会出现音符标识，没有成功交付时果实会落到地上。

自旋转

将掉落的毛线球顶回去



这是一个将落下的毛线球顶飞的游戏。在毛线球落到口袋妖怪头部的瞬间点击口袋妖怪，就能将毛线球给顶飞了。

攻略的提示

玩家的目标是连续顶飞毛线球形成连击。当“！！”出现时表示之后会落下巨大的毛线球，将其顶飞的话，可以得到50分。

冲刺

将打乱的照片还原



连续两次点击不同的碎片可以让其交换位置，玩家需要不断进行此操作，将打乱的照片复原。

攻略的提示

刚开始的时候会觉得很混乱，不过将碎片放到正确的位置后就固定下来无法再选择，越到后面越简单。

迷你游戏获得的★数与得分

获得的★数	摘果实				瞄准头部				咔嗒拼图			
	简单	普通	困难	无限	简单	普通	困难	无限	简单	普通	困难	无限
无	0～4个	0～4个	0～4个	0～9个	0～19分	0～19分	0～29分	0～49分	无限时	无限时	无限时	0～139点
★	5～9个	5～9个	5～9个	10～19个	20～29分	20～34分	30～49分	50～99分	1分钟以内	2分钟以内	3分钟以内	140～399点
★★	10～14个	10～14个	10～14个	20～39个	30～39分	35～49分	50～69分	100～199分	50秒内	1分30秒内	2分钟以内	400～999点
★★★	15～19个	15～19个	15～19个	40～59个	40～99分	50～109分	70～129分	200～399分	40秒内	1分钟以内	1分40秒内	1000～2499点
★★★★	20～29个	20～29个	20～29个	60～69个	100～199分	110～219分	130～239分	400～599分	30秒内	50秒内	1分20秒内	2500～4499点
★★★★½	30～39个	30～39个	30～39个	70～99个	200～299分	220～329分	240～349分	600～799分	20秒内	40秒内	1分10秒内	4500～6999点
★★★★★	40个以上	40个以上	40个以上	100个以上	300分以上	330分以上	350分以上	800分以上	15秒内	30秒内	50秒内	7000点以上

获得★★★以上评价可挑战下一个难度

玩迷你游戏时，根据最终的得分可分为1～5★的评价，只要超过3★的评价就可以开启该迷你游戏的下一个难度，玩家需要从“简单”难度开始，逐渐开启“普通”、“困难”和“无限”难度。



获得好成绩可以得到称号和点心作为奖励

获得的成绩跟作为奖励的称号和点心直接挂钩。另外，在获得5★评价和开启新难度后，退出“口袋妖怪交流”时可获得装饰周边作为奖励。

获得的★数与对应的称号

迷你游戏	获得的★数	迷你游戏的难度和对应可获得的称号			
		简单	普通	困难	无限
摘果实	★★★★½以下	摘果实爱好者（きのみ アマチュア）	半职业摘果实（きのみ セミプロ）	职业摘果实（きのみ プロ）	摘果实精英（きのみ エリート）
	★★★★★	摘果实超级大师（きのみ スーパーマスター）	摘果实顶级大师（きのみ グレートマスター）	摘果实究极大师（きのみ グランドマスター）	摘果实崇高大师（きのみ マグニフィセントマスター）
瞄准头部	★★★★½以下	头球爱好者（ヘディング アマチュア）	半职业头球（ヘディング セミプロ）	职业头球（ヘディング プロ）	头球精英（ヘディング エリート）
	★★★★★	头球超级大师（ヘディング ハイパーマスター）	头球偏执大师（ヘディング エキセントリックマスター）	头球难以置信大师（ヘディング アンビリーバボーマスター）	头球极限大师（ヘディング アルティメットマスター）
咔嗒拼图	★★★★½以下	拼图爱好者（パズル アマチュア）	半职业拼图（パズル セミプロ）	职业拼图（パズル プロ）	拼图精英（パズル エリート）
	★★★★★	拼图之星（パズル スター）	拼图冠军（パズル チャンピオン）	拼图英雄（パズル ヒーロー）	拼图传奇（パズル レジェンド）

获得的★数与对应的点心

可获得的点心	简单							普通							困难							无限						
	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★
甜味点心	●	●	▲	▲	▲	▲		●							●							●						
新鲜点心	□	●	●	●	▲	▲	▲			□																		
酸味点心		□	●	▲	●	▲	▲																					
苦味点心			□	●	●	●	▲																					
辛辣点心				□	●	●	●																					
稀有甜味点心						●	●	□	●	●	●	▲	▲		□							□						
稀有新鲜点心							●	□	●	●	●	●	▲	▲		□												

可获得的点心	迷你游戏的难度和获得的★数																											
	简单							普通							困难							无限						
	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★	无	★	★★	★★★	★★★★	★★★★½	★★★★★
稀有酸味点心									□	●	●	●	●	▲														
稀有苦味点心											●	●	●	●														
稀有辛辣点心												●	●	●									□					
浓味甜味点心													●	●	□	●	●	▲	▲	▲		□	□		▲			
浓味新鲜点心														●		●	●	●	●	▲	▲		□	□		▲		
浓味酸味点心																	●	●	●	●	●			□		▲		
浓味苦味点心																		●	●	●	●			□	□	□	▲	
浓味辛辣点心																			●	●	●			□	□	□	□	
小盖帽甜味点心																				●	●		▲	▲	●	●	●	
小盖帽新鲜点心																					●		▲	▲	●	●	●	●
小盖帽酸味点心																								▲	▲	●	●	●
小盖帽苦味点心																									▲	▲	●	●
小盖帽辛辣点心																											●	●
大盖帽生日点心◆																												
大盖帽纪念点心◆																												
大盖帽春季点心																												●
大盖帽夏季点心																												◇
大盖帽秋季点心																												△
大盖帽冬季点心																												□

◆大盖帽生日点心和大盖帽纪念点心的获得方法参考83和87页

上表各符号的含义

- ● 玩任意游戏都能获得。
- ▲ 玩“摘果实”和“瞄准头部”可以获得。
- △ 玩“摘果实”可以获得。
- ◇ 玩“瞄准头部”可以获得。
- □ 玩“咔嗒拼图”可以获得。



和口袋妖怪一起做表情

连续5次在15秒以内作出口袋妖怪给出的表情

在不触碰口袋妖怪的情况下，等待一段时间就有可能会出现跟口袋妖怪一起做表情的游戏。此时口袋妖怪会给出让玩家做的表情图标，玩家则需要对着3DS的摄像头做出对应的表情。玩家需要在15秒的时间内做出对的表情，连续做对5次算作成功，此时“友好度”和“玩耍度”提升，“饱腹度”下降。

做表情的游戏方法

①注视画面

首先观察下屏左下方是否有人形图标。



②变化表情

对着口袋妖怪做出各种表情后，就可以开始玩做表情的游戏了。

■需做出的表情

睁开/闭上右眼
睁开/闭上左眼
张开/闭上嘴巴
倾斜脸庞

③做表情

口袋妖怪旁边会出现各种图标，跟着图标所示做出对应的表情。



这样做会导致游戏失败

在做表情游戏的途中如果出现以下情况，会导致游戏失败。

■导致做表情失败的情况

触碰口袋妖怪
超过15秒没有做对表情

做表情的题目共有42种

做表情游戏会给出的基本题目共有14种，除此之外还有变化种，口袋妖怪会要求玩家向左或向右偏头后再做表情，因此所有题目的数量加起来多达42种。

基本题目

保持正常表情	眨右眼
微笑	亲吻
爽朗的笑容	张嘴
爆笑	闭眼张嘴
睁大眼睛	闭眼亲吻
闭眼	保持正常表情
眨左眼	睁大眼睛亲吻

变化种题目

朝左偏头	朝右偏头

变化种的例子

基本题目	变化种题目





口袋妖怪会跟着玩家一起做表情

在没进行做表情游戏的时候，口袋妖怪会观察玩家的动作，玩家可以对着3DS的摄像头做出各种动作，此时口袋妖怪也会跟着玩家一起做动作。



好好布置房间招待其他光临的口袋妖怪



使用壁纸和装饰品好好打扮自己的房间吧

提升与口袋妖怪的好感度，并且在迷你游戏中满足了一定条件后，可以获得用于装扮房间的周边（详见后文）。获得的周边可以用来装扮口袋妖怪的小屋，房间里最多可以放置30种装饰品及点心。



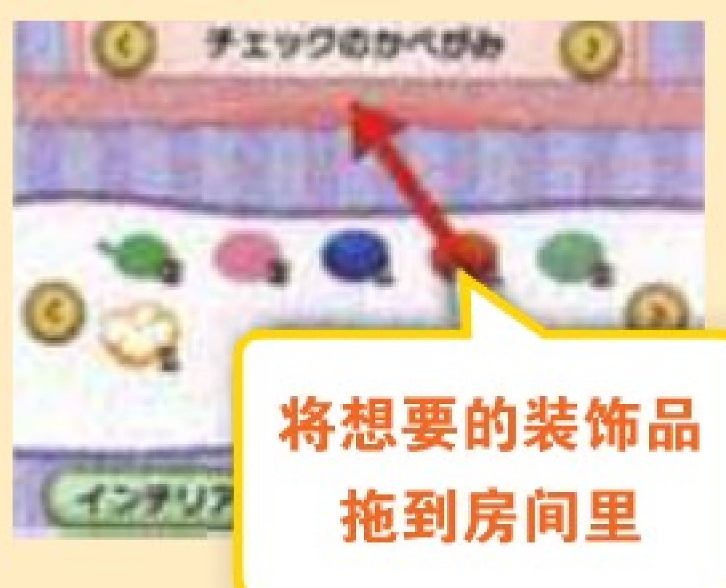
装饰房间界面



放置和消除装饰品的方法

放置装饰品和点心

进入装饰房间界面后选择装饰品或点心的图标，将自己喜欢的物品拖到房间里就行了。



消除装饰品和点心

将不想要的装饰品或点心拖到画面最下方就可以将其消除掉了。



其他的口袋妖怪可能会带着礼物前来

利用邂逅通信或联网，可以吸引其他玩家的口袋妖怪前来游玩。有时会遇到携带礼物前来的口袋妖怪，点击礼包可以获得用于装扮房间的周边。



吸引其他口袋妖怪来访的方法

在指定场所放置靠垫

在房间中央的3个位置（有黄色○的地方）放置靠垫，可以吸引口袋妖怪的来访。



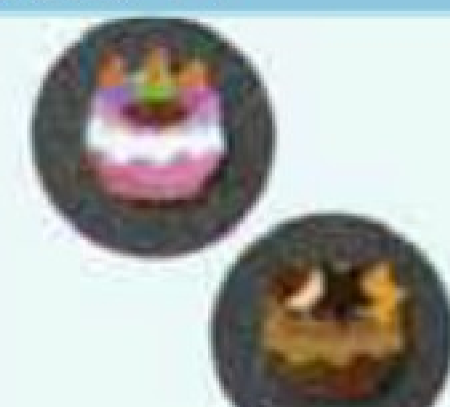
在房间中央放置点心

在房间中央可以放置点心，增加友好度越高的点心对其他口袋妖怪的吸引力越强。



可以获得贵重的“大盖帽生日点心”和“大盖帽纪念点心”

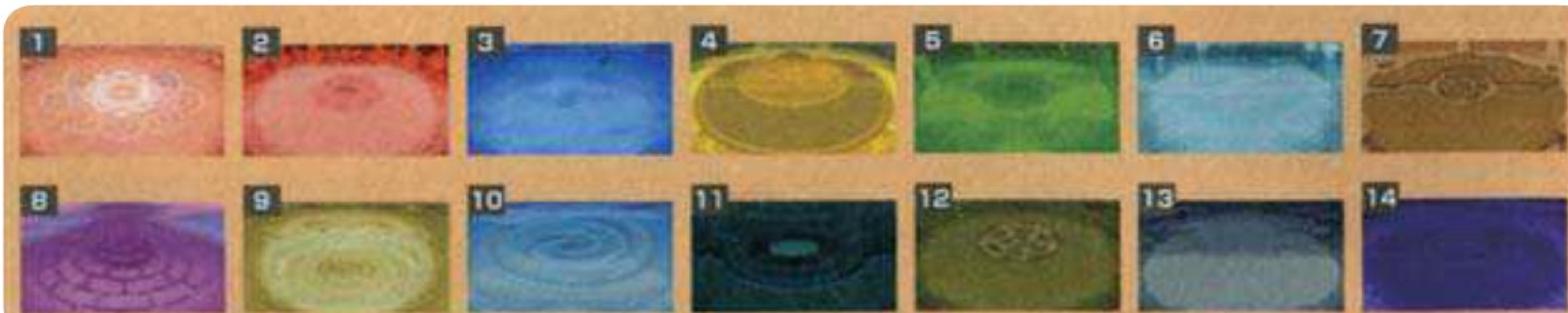
“大盖帽生日点心”是在3DS上设定的生日当天，有其他口袋妖怪携带礼物前来时获得的。“大盖帽纪念点心”则是初入殿堂的玩家所持有的口袋妖怪携带礼物来访获得的。每种点心最多只能获得3个，是非常贵重的点心，建议给最喜欢的口袋妖怪喂食。

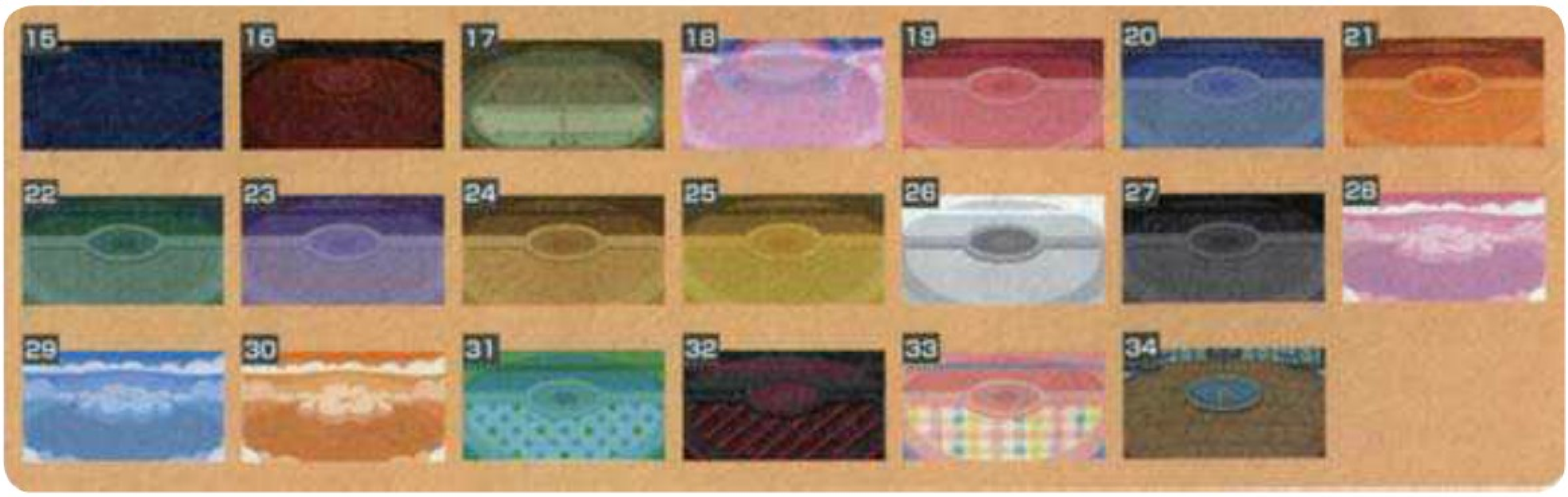


壁纸的种类和获得方法

◆粉色的壁纸、蓝色的壁纸和橙色的壁纸均为初期持有。

	壁纸	口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
		拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时
1	普通系壁纸		○	○																○	
2	火系壁纸				○																○
3	水系壁纸				○																○
4	电系壁纸		○	○																○	
5	草系壁纸				○																○
6	冰系壁纸		○	○			○					○				○				○	
7	格斗系壁纸		○	○			○					○				○				○	
8	毒系壁纸		○	○			○					○				○				○	
9	地面系壁纸		○	○			○					○				○				○	
10	飞行系壁纸		○	○			○					○				○				○	
11	超能系壁纸		○	○			○					○				○				○	
12	虫系壁纸		○	○			○					○				○				○	
13	岩石系壁纸		○	○			○					○				○				○	
14	鬼系壁纸		○	○			○					○				○				○	
15	龙系壁纸				○			○					○				○				○
16	恶系壁纸		○	○			○					○				○				○	
17	钢系壁纸		○	○			○					○				○				○	
18	仙系壁纸				○			○					○				○				○
19	粉色的壁纸◆																				
20	蓝色的壁纸◆																				
21	橙色的壁纸◆																				
22	绿色的壁纸									○				○				○			
23	紫色的壁纸									○				○				○			
24	茶色的壁纸									○				○				○			
25	黄色的壁纸									○				○				○			
26	白色的壁纸									○				○				○			
27	黑色的壁纸									○				○				○			
28	粉色云朵壁纸		○												○						
29	蓝色云朵壁纸		○												○						
30	橙色云朵壁纸		○												○						
31	时尚壁纸	○									○								○		
32	朋克壁纸	○									○								○		
33	格子壁纸	○									○								○		
34	雅致壁纸					○			○												





装饰品的种类和获得方法①

装饰品		口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
		拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时
1	可可点心靠垫		○	○			○					○				○				○	
2	巧克力点心靠垫		○	○			○					○				○				○	
3	薄荷甜甜圈靠垫		○	○			○					○				○				○	
4	奶油甜甜圈靠垫		○	○			○					○				○				○	
5	普通系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
6	点心装饰				○			○					○				○				○
7	蓝色火焰靠垫				○			○					○				○				○
8	红色火焰靠垫				○			○					○				○				○
9	火热熔岩靠垫				○			○					○				○				○
10	冰冷熔岩靠垫				○			○					○				○				○
11	火系心形装饰				○			○					○				○				○
12	篝火装饰				○			○					○				○				○
13	白色贝壳靠垫				○			○					○				○				○
14	粉色贝壳靠垫				○			○					○				○				○
15	绿色水珠靠垫				○			○					○				○				○
16	蓝色水珠靠垫				○			○					○				○				○
17	水系心形装饰				○			○					○				○				○
18	闪光珍珠装饰				○			○					○				○				○
19	闪光靠垫		○	○			○					○				○				○	
20	蓝色闪光靠垫		○	○			○					○				○				○	
21	电击靠垫		○	○			○					○				○				○	
22	蓝色电击靠垫		○	○			○					○				○				○	
23	电系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
24	电球装饰		○	○			○					○				○				○	
25	树叶靠垫				○			○					○				○				○
26	嫩树叶靠垫				○			○					○				○				○
27	树桩靠垫				○			○					○				○				○
28	白色树桩靠垫				○			○					○				○				○
29	草系心形装饰				○			○					○				○				○
30	鲜花装饰				○			○					○				○				○
31	结冰靠垫		○	○			○					○				○				○	
32	冰块靠垫		○	○			○					○				○				○	
33	雪球靠垫		○	○			○					○				○				○	
34	冰球靠垫		○	○			○					○				○				○	
35	冰系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
36	雪人装饰		○	○			○					○				○				○	
37	蓝色靶子靠垫		○	○			○					○				○				○	
38	红色靶子靠垫		○	○			○					○				○				○	

装饰品		口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
		拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时
39	练习圆木靠垫		○	○			○					○				○				○	
40	考试圆木靠垫		○	○			○					○				○				○	
41	格斗系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
42	替身装饰		○	○			○					○				○				○	
43	粉色毒液靠垫		○	○			○					○				○				○	



装饰品的种类和获得方法②

装饰品		口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
		拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时
1	绿色毒液靠垫		○	○			○					○				○				○	
2	刺激性烟雾靠垫		○	○			○					○				○				○	
3	危险烟雾靠垫		○	○			○					○				○				○	
4	毒系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
5	猛毒装饰		○	○			○					○				○				○	
6	深坑靠垫		○	○			○					○				○				○	
7	浅坑靠垫		○	○			○					○				○				○	
8	坚硬地面靠垫		○	○			○					○				○				○	
9	柔软地面靠垫		○	○			○					○				○				○	
10	地面系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
11	不可思议的仙人掌		○	○			○					○				○				○	
12	白色羽毛靠垫		○	○			○					○				○				○	
13	黑色羽毛靠垫		○	○			○					○				○				○	
14	蓝色旗子栖木		○	○			○					○				○				○	
15	红色旗子栖木		○	○			○					○				○				○	
16	飞行系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
17	不可思议的蛋		○	○			○					○				○				○	
18	蓝色圆环靠垫		○	○			○					○				○				○	
19	红色圆环靠垫		○	○			○					○				○				○	
20	弯曲的勺子靠垫		○	○			○					○				○				○	
21	扭曲的勺子靠垫		○	○			○					○				○				○	
22	超能系心形装饰		○	○			○					○				○				○	

装饰品	口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
	拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时
23 神秘的水晶		○	○			○					○				○				○	
24 枯叶靠垫		○	○			○					○				○				○	
25 落叶靠垫		○	○			○					○				○				○	
26 灰色毛线球靠垫		○	○			○					○				○				○	
27 黄色毛线球靠垫		○	○			○					○				○				○	
28 虫系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
29 蜂蜜装饰		○	○			○					○				○				○	
30 灰色岩石靠垫		○	○			○					○				○				○	
31 黑色岩石靠垫		○	○			○					○				○				○	
32 铁矿石靠垫		○	○			○					○				○				○	
33 金矿石靠垫		○	○			○					○				○				○	
34 岩石系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
35 闪光矿石装饰		○	○			○					○				○				○	
36 妖怪南瓜靠垫		○	○			○					○				○				○	
37 诅咒南瓜靠垫		○	○			○					○				○				○	
38 妖怪床单靠垫		○	○			○					○				○				○	
39 鬼魂床单靠垫		○	○			○					○				○				○	
40 鬼系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
41 鬼之心装饰		○	○			○					○				○				○	
42 龙之丘靠垫				○			○					○				○				○
43 龙之石靠垫				○			○					○				○				○



装饰品的种类和获得方法②

装饰品	口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
	拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★★』时
44 蓝宝石靠垫				○			○					○				○				○
45 紫宝石靠垫				○			○					○				○				○
46 龙系心形装饰				○			○					○				○				○
47 龙之城堡				○			○					○				○				○
48 清凉黑色靠垫		○	○			○					○				○				○	
49 清凉红色靠垫		○	○			○					○				○				○	
50 裂开的黑色靠垫		○	○			○					○				○				○	

装饰品		口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
		拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『★★★★★』时『简单』难度下获得	『★★★★★』时『普通』难度下获得	『★★★★★』时『困难』难度下获得	『★★★★★』时『无限』难度下获得	『★★★★★』时『简单』难度下获得	『★★★★★』时『普通』难度下获得	『★★★★★』时『困难』难度下获得	『★★★★★』时『无限』难度下获得	『★★★★★』时『简单』难度下获得	『★★★★★』时『普通』难度下获得	『★★★★★』时『困难』难度下获得	『★★★★★』时『无限』难度下获得
51	裂开的红色靠垫		○	○			○					○				○				○	
52	恶系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
53	黑暗骑士椅子		○	○			○					○				○				○	
54	加号螺丝钉靠垫		○	○			○					○				○				○	
55	减号螺丝钉靠垫		○	○			○					○				○				○	
56	黑铁靠垫		○	○			○					○				○				○	
57	铁板靠垫		○	○			○					○				○				○	
58	钢系心形装饰		○	○			○					○				○				○	
59	王冠装饰		○	○			○					○				○				○	
60	粉色拱桥靠垫				○			○					○				○				○
61	蓝色拱桥靠垫				○			○					○				○				○
62	漂亮小球靠垫				○			○					○				○				○
63	可爱小球靠垫				○			○					○				○				○
64	仙系心形装饰				○			○					○				○				○
65	彩虹遮阳伞				○			○					○				○				○
66	粉色蛋靠垫									○				○				○			
67	粉色圆柱靠垫									○				○				○			
68	粉色五星装饰									○				○				○			
69	粉色立方体装饰									○				○				○			
70	蓝色蛋靠垫									○				○				○			
71	蓝色圆柱靠垫									○				○				○			
72	蓝色五星装饰									○				○				○			
73	蓝色立方体装饰									○				○				○			
74	橙色蛋靠垫									○				○				○			
75	橙色圆柱靠垫									○				○				○			
76	橙色五星装饰									○				○				○			
77	橙色立方体装饰									○				○				○			
78	绿色蛋靠垫									○				○				○			
79	绿色圆柱靠垫									○				○				○			
80	绿色五星装饰									○				○				○			
81	绿色立方体装饰									○				○				○			
82	紫色蛋靠垫									○				○				○			
83	紫色圆柱靠垫									○				○				○			
84	紫色五星装饰									○				○				○			
85	紫色立方体装饰									○				○				○			
86	棕色蛋靠垫									○				○				○			



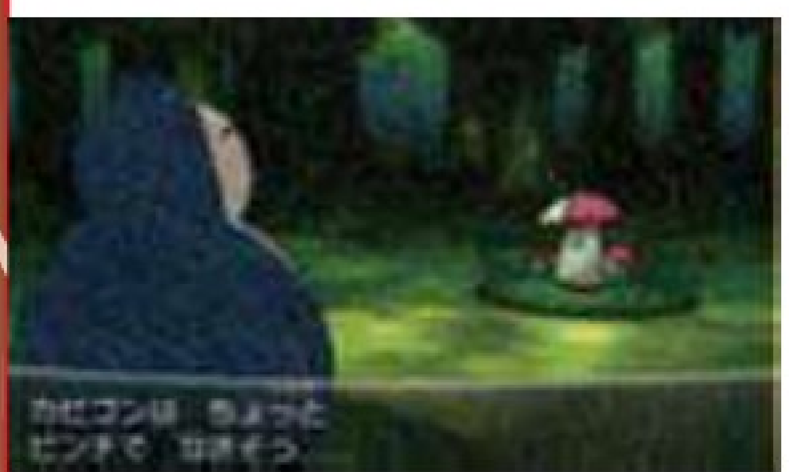
装饰品的种类和获得方法②

	装饰品	口袋妖怪的友好度					迷你游戏			“摘果实”的评价				“瞄准头部”的评价				“咔嗒拼图”的评价			
		拥有❤时	拥有❤❤时	拥有❤❤❤时	拥有❤❤❤❤时	拥有❤❤❤❤❤时	开启『普通』难度时	开启『困难』难度时	开启『无限』难度时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时	『简单』难度下获得『★★★★』时	『普通』难度下获得『★★★★』时	『困难』难度下获得『★★★★』时	『无限』难度下获得『★★★★』时
1	棕色圆柱靠垫									○				○				○			
2	棕色五星装饰									○				○				○			
3	棕色立方体装饰									○				○				○			
4	黄色蛋靠垫									○				○				○			
5	黄色圆柱靠垫									○				○				○			
6	黄色五星装饰									○				○				○			
7	黄色立方体装饰									○				○				○			
8	白色蛋靠垫									○				○				○			
9	白色圆柱靠垫									○				○				○			
10	白色五星装饰									○				○				○			
11	白色立方体装饰									○				○				○			
12	黑色蛋靠垫									○				○				○			
13	黑色圆柱靠垫									○				○				○			
14	黑色五星装饰									○				○				○			
15	黑色立方体装饰									○				○				○			
16	粉色云朵靠垫		○												○						
17	粉色柔软靠垫		○												○						
18	粉色星形靠垫		○												○						
19	粉色云朵桌子		○												○						
20	蓝色云朵靠垫		○												○						
21	蓝色柔软靠垫		○												○						
22	蓝色星形靠垫		○												○						
23	蓝色云朵桌子		○												○						
24	橙色云朵靠垫		○												○						
25	橙色柔软靠垫		○												○						
26	橙色星形靠垫		○												○						
27	橙色云朵桌子		○												○						
28	时尚糖果靠垫	○									○								○		
29	时尚圆柱靠垫	○									○								○		
30	时尚五星装饰	○									○								○		
31	时尚立方体装饰	○									○								○		
32	朋克糖果靠垫	○									○								○		
33	朋克圆柱靠垫	○									○								○		
34	朋克五星装饰	○									○								○		
35	朋克立方体装饰	○									○								○		
36	格子糖果靠垫	○									○								○		
37	格子圆柱靠垫	○									○								○		
38	格子五星装饰	○									○								○		
39	格子立方体装饰	○									○								○		
40	木质雅致椅子					○			○												
41	木质复古椅子					○			○												
42	木质桌子					○			○												
43	木质床					○			○												



提高口袋妖怪的友好度使战斗更具乐趣

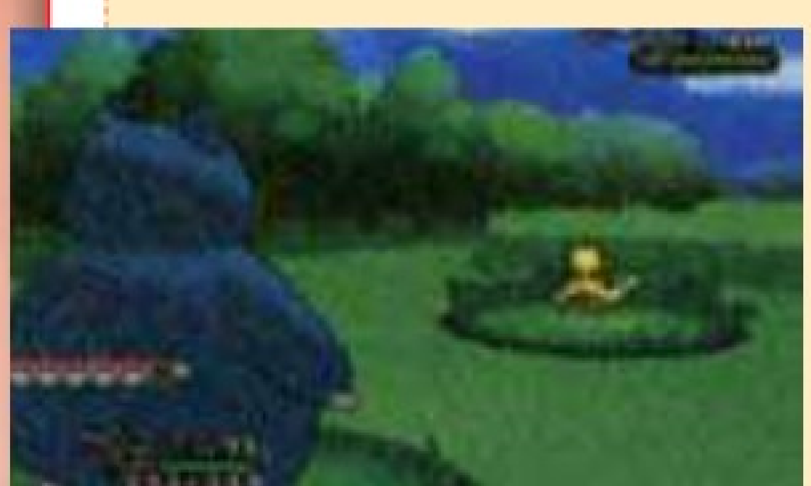
友好度的❤数增加后对战斗更有利、更具乐趣



与口袋妖怪的友好度提升后，不但对战斗会有所帮助，口袋妖怪的战斗信息也会发生变化。要是确定手中的口袋妖怪不再更换的情况下，尽量将他们的好感度都培养到5❤。需要注意的是，这些好处仅限于冒险途中与口袋妖怪的战斗。

拥有2颗❤时会发生事

出战时会做出小动作



口袋妖怪出场作战时会左右摇晃自己的身体，让主人看到它的干劲。

获得的经验变为1.2倍



战斗胜利时，获得的经验值为通常情况的1.2倍，战斗信息里会以“おおめに”字样来表示。

等待玩家发出指令时的战斗信息发生变化



口袋妖怪在等待玩家发出指令时，战斗信息里会给出口袋妖怪当前各种表现的信息。

拥有3颗❤时会发生事

出战时与敌人距离拉近



口袋妖怪出场作战时与敌人的距离变近，干劲满满啊。

出战时战斗信息发生变化



让口袋妖怪出场作战时，玩家说的话会发生变化，比起通常情况更加亲切。

有时会出现残留1点HP的情况



当受到敌人强烈一击的时，会在残留1点HP的情况下存活下来。

交换的时候战斗信息发生变化



战斗中交换口袋妖怪的时候，呼唤口袋妖怪的信息会发生变化。

拥有4颗♥时会发生事

进入“睡眠”状态时的战斗信息发生变化

口袋妖怪进入“睡眠”状态时战斗信息会变成说梦话。



进入战斗或战斗中会回头



战斗时的口袋妖怪会向玩家回头，下面列出会回头的时机。

■口袋妖怪回头的时机

①出战时。
②与道馆馆主或四天王战斗时。
③等待指示时。
④出现“こうかはばつぐん”字样时。
⑤对手的攻击会造成危险时。
⑥使用道具“伤药”回复HP时。
⑦抓住野生口袋妖怪时。

可以躲避对手的攻击

口袋妖怪有一定几率躲避敌人的攻击。



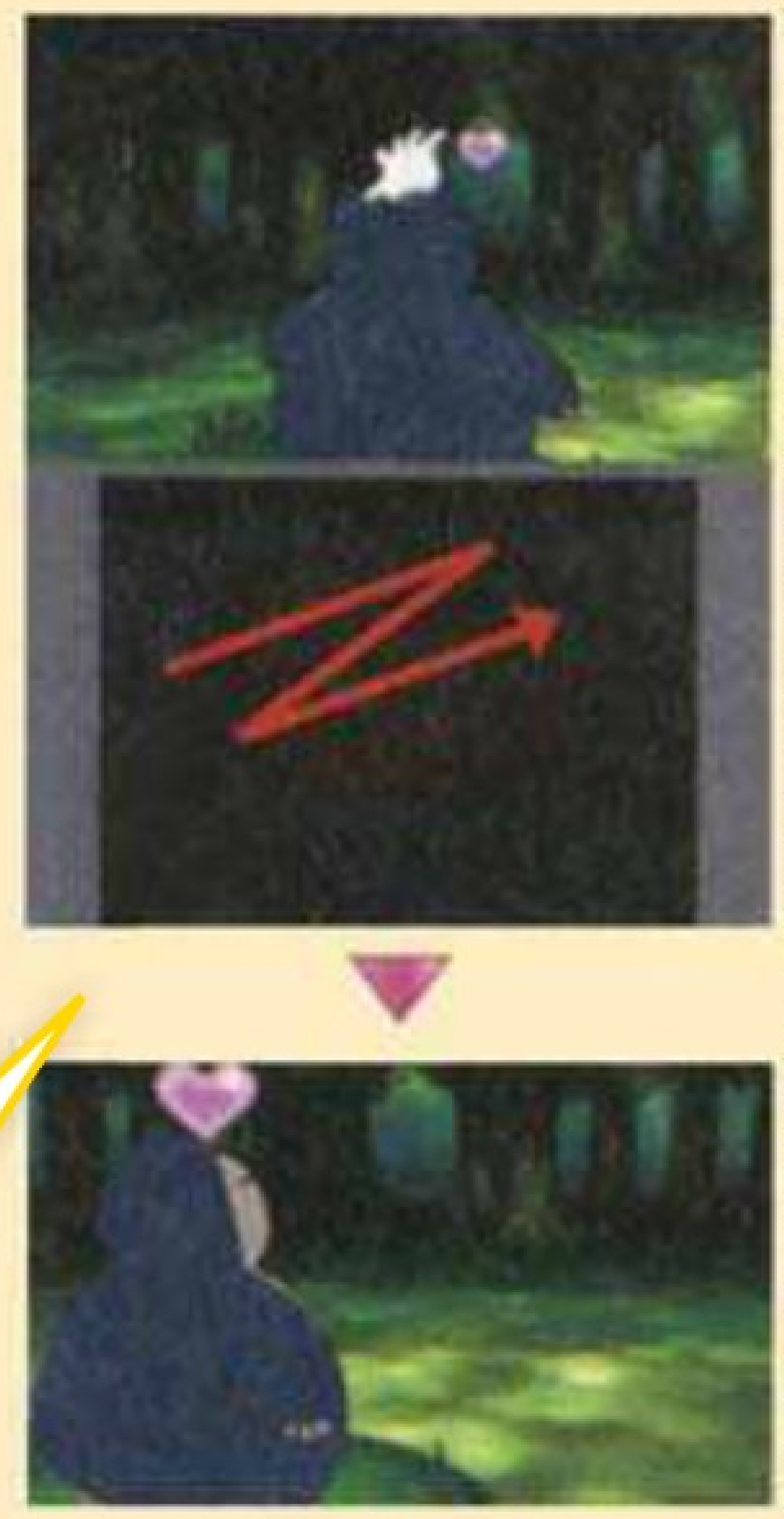
回合结束时恢复异常状态

当口袋妖怪中了异常状态时，回合结束有一定几率自动恢复。



战斗结束后可进行抚摸

战斗结束后划动下屏，可以抚摸口袋妖怪，此时口袋妖怪会表现出高兴的情绪，不过不会增加友好度



拥有5颗♥时会发生事

攻击容易出现会心一击

发动攻击时更容易出现会心一击，为通常伤害的1.5倍。



随着友好度的提升，发动特殊效果的概率会提升

3♥以上出现的“有时会出现残留1点HP的情况”，在♥数增加后，触发的概率会有所提升。不过某些效果不受♥数增加而影响触发概率，例如“可以躲避对手的攻击”和“回合结束时恢复异常状态”。





口袋妖怪详尽分析

——新大陆的精灵们

文／月神兔兔 编／乌冬

《X·Y》发售已经有一段时间，新版本的对战格局也已趋于明朗。在结束了两辑新老御三家的预热之后，这辑开始本栏目将重新回到每辑6只精灵左右的节奏，对新版本的各种新要素进行更全面的分析。

新版本中新精灵的活跃自然会是最重要的要素之一，纵观这次的新精灵，总体感觉首先是变态的少了，虽然也有像上忍蛙、火矢鹰和剑盾魂这样强大的热门精灵，但这种强大主要是战术上的强大，并不会叫人无可奈何。其次是毫无特点的精灵也少了，各种专用技能、稀有特性、稀有属性组合，以及特殊的技能特性组合层出不穷，几乎所有新精灵都或多或少拥有自己独有的特点。再加上天气效果的弱化使前作的许多变态精灵失去了锋芒，看得出设计者在今作的平衡性上是下过一番功夫的。这辑将为大家挑选几只编号靠前的新精灵，来具体分析一下它们的特点和优势。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，默认精灵能达到玩家所需要的最理想状态。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、保护、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

掘岩兔

（ホル-ド/Diggersby）

编号：660 分类：挖洞口袋妖怪 身高：1.0m 重：42.4kg

如同举重机般的耳朵能粉碎坚硬的石板，挖完洞之后便慵懒地睡觉。



进化流程

NO.659挖地兔（ホルビ–/Bunnelby）
↓LV20
NO.660掘岩兔（ホル–ド/Diggersby）

能力方面

种族值					
HP	85	物攻	56	物防	77
特攻	50	特防	77	速度	78
LV50能力极限值					
HP	192	物攻	118	物防	141
特攻	112	特防	141	速度	143
LV100能力极限值					
HP	374	物攻	232	物防	278
特攻	218	特防	278	速度	280

属性为普通+地面，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、水、草、冰
效果一般：普通、飞行、地面、虫、钢、火、超能、龙、恶、仙
效果减半：毒、岩石
无效果：鬼、电

特性

拾取（ものひろい/Pickup）：回合结束时拾取对方消耗掉的道具（身上要没道具）。
颊囊（ほおぶくろ/CheekPouch）：对战中食用树果会额外回复最大体力的1/3。

梦特性

大力士（ちからもち/HugePower）：使自身物攻技能威力翻倍。

升级技能一览

1:臂锤（アームハンマー/HammerArm）
1:耕种（たがやす/Rototiller）
1:平整土地（じならし/Bulldoze）
1:剑舞（つるぎのまい/SwordDance）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:高速移动（こうそくいどう/Agility）
7:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
13:泼泥（どろかけ/Mud–Slap）
15:突进（とっしん/TakeDown）
18:泥浆喷射（マッドショット/Mudshot）
20:二段踢（にどげり/DoubleKick）
31:敏锐嗅觉（かぎわける/OdorSleuth）
31:挣扎（じたばた/Flail）
37:挖洞（あなをほる/Dig）
42:飞跃（とびはねる/Bounce）
48:怒之门牙（いかりのまえば/SuperFang）
53:空元气（からげんき/Facade）
57:地震（じしん/Earthquake）
60:臂锤（アームハンマー/HammerArm）

可以习得的技能机器

6	8	10	15	17	21
23	26	27	28	31	32
36	37	39	41	42	44
45	46	48	56	66	68
71	75	78	80	86	87
88	89	90	93	94	96
98	100	H1	H3	H4	

已知遗传技能一览

撒菱（まきびし/Spikes）
NO.235图图犬→NO.659挖地兔
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
NO.235图图犬→NO.659挖地兔
滚动（ころがる/Rollout）
NO.235图图犬→NO.659挖地兔

通过其他途径习得的技能

瞪眼（にらみつける/Leer）
进化前，挖地兔Lv.1
往复拍打（おうふくビンタ/Doubleslap）
进化前，挖地兔Lv.10

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄50%/雌50%。蛋孵化需要步数：384



点评

掘岩兔的能力看似很平庸，却拥有强大的梦特性大力士，使它的物攻甚至超过了玛利露利，而且还拥有先制技能和强化技能能很好地发挥高物攻的特点。独一无二的属性普通+地面也是它的显著特点之一。两个普通特性颊囊和拾取的效果显然与大力士相差甚远，就忽略不提了。

推荐用法

单打

常规联防型

地震+报恩/电光石火+蜻蜓点水/石刃/狂野雷电/报复/空元气/击落

掘岩兔4抗性4弱点算是马马虎虎，不过4抗性中有两个免疫，还能免疫电磁波，努力值加满攻血之后还是完全可以参与联防的。毕竟普通+地面属性目前仅此一只，多少能给联防队伍带来一些新鲜血液。而进攻方面掘岩兔则更是一等一的高手，大力士特性的作用下实际物攻极限值能达到464之高，地震克对方的情况就不用说了，即使是报恩在等倍的情况下装个提升威力的道具也能秒一些耐久中等的精灵。再加上它还有一招享受本系威力加成的先制技能电光石火，能充分发挥它高物攻的特点，威力与极限物攻卢卡里奥的神速相当，既能在自己没秒掉对方时补掉对方余血，又能通过交换上场猎杀对方体力剩余不多的精灵。等倍情况下能轻松补掉一般精灵1/3的血量。电光火石和报恩建议同时装备，当然如果重视打击面的话也可只选其中一招。

剩下的技能格可用石刃、狂野雷电、报复等技能补充打击面，蜻蜓点水能增强联防的灵活性。空元气备着防烧伤，烧伤状态下能打出比报恩还要强很多的威力。击落则能配合地震，把地震和报恩的共同盲点都打落到地上来让地震克，等于是一招补完打击面。

剑舞型

剑舞+电光石火+地震+报恩/石刃/狂野雷电/击落

剑舞后用电光石火打高速精灵，用地震打低速精灵，再装上道具命之玉提升火力，大有当年卢卡里奥剑舞控场的味道。它的电光石火威力与卢卡里奥的



神速相当，熟悉卢卡里奥的玩家可以此判断，能用卢卡里奥的神速秒掉的精灵它也一样能够秒掉。而它地震的威力甚至高过了卢卡里奥的肉搏，也就是说卢卡里奥能秒的盾牌精灵它也都能秒掉，甚至秒敌范围还略广一些。

至于打击面么，就要靠最后一个技能格来弥补了。方案一是装本系的报恩，能对付许多地震打不动或打不到的精灵，比如极限物防满血的双蛋瓦斯这种等级的强力物防盾，只要装上命之玉，剑舞后也是能够秒掉的，但是仍有盔甲鸟、多塔克、耿鬼等少数精灵无法对付。方案二是用石刃或狂野雷电来补充打击面，当然同样也会留下部分盲点无法秒掉。方案三是用击落，能把所有飞行浮游精灵都打到地上来让地震秒掉，虽然这样就必须消耗两回合，其实并不能算秒，但对付盔甲鸟、多塔克等盾牌精灵还是非常有效的。

高速移动型

高速移动+报恩+地震+击落

高速移动后速攻的打法，也能做到小范围控场。掘岩兔的速度不算太慢，只要略加一点速度努力值就能在高速移动后超越绝大多数精灵，剩下的努力值还能去补血量，耐久自然也不会太低。极限物攻并装上提升威力的道具之后能依靠报恩+地震两招本系技能直接秒掉许多耐久中等的精灵。并且两招本系的共同盲点其实也只有盔甲鸟、多塔克、化石翼龙、耿鬼等少数几只，而这些精灵在被用过击落以后都被地震克制，也就是说最多也就两回合，这样报恩+地震+击落三招基本就能把打击面补全。高速移动后用一招或者最多两招就能击倒绝大多数精灵，也算是不错的控场范围了。

专爱型

报恩+地震+蜻蜓点水+电光石火/空元气

装专爱系道具进行作战，专爱系道具可以是专爱围巾也可以是专爱头巾。掘岩兔与水箭龟同速，算不上很慢，装专爱围巾后100级速度最高能达到420，超越雷精灵、顽皮弹以及MEGA雷电兽等超高速精灵，能出其不意发起速攻。装专爱头巾则立刻具有秒敌威力，即使对方换精灵来抵抗也能造成不小的伤害。能事先看到对方上场精灵的Wifi3v3对战环境下，可先通过联防逼对方换人，再通过判断对方换上的精灵而选用相应的技能把对方打残甚至秒敌。这种联防强攻打法不需要速度只需要威力，因此很适合装专爱头巾。

配招上除了两招本系技能以外再装一招能无视专爱副作用的蜻蜓点水来增强应变力。最后一个技能格若用的是专爱头巾则建议装先制的电光石火备用。若用的是专爱围巾则可换成空元气防烧伤，顺便在被麻痹时也能用上。不过由于掘岩兔是地面系精灵能免疫电磁波，所以被麻痹的情况应该极少会出现，这也是它使用专爱围巾以及高速移动强化的优势所在。

挣扎型

挣扎+地震+高速移动+石刃/电光石火

大力士掘岩兔本来就是物攻精灵中的佼佼者，再加上挣扎又享有本系加成，使它一跃成了挣扎的第一火力（略超原本第一但不实用的懒猴王）。但由于目前还学不会忍耐，所以用起来还有些麻烦，只能装精神衣带并故意选择耐久个体值较低的掘岩兔引诱对方把自己打成一滴血，同时使用高速移动，随后高速秒敌。不过一滴血打法危险性较高

并不实用，只作为一种可行配招列出，供大家娱乐。如果以后能学忍耐的话，还会变得略好用一些。

轮转

大力士强攻型

报恩+地震+（剑舞/巨大化）/空元气/瓦割/蜻蜓点水/电光石火

掘岩兔在轮转中主要负责强攻，当然自己也要尽量与队友组建起三角联防，不要轻易被对手击中弱点而秒掉。两招大威力的本系主攻技能必备，剩下的技能格可从空元气、瓦割、蜻蜓点水等一些功能性技能中选择，也可用剑舞或巨大化强化，进一步增强进攻火力，争取强行突破对手的防线。此外装专爱头巾强攻也是一种不错的选择。

多元对战

常规型

电光石火+地震/报恩/守护/平整土地

掘岩兔的速度在多元对战中肯定不算快，但却拥有威力不俗的本系先制技能电光石火，以及带范围减速特效的本系攻击技能平整土地来作配合，再加上防集中攻击的守护，应变能力还是挺强的。但是地震和平整土地都是全场攻击技能，必须配合免疫地面或超感知觉特性的队友才行，配合面相对较窄。但反过来说，只要配合合适的队友，范围进攻的火力就会非常强大的。

高速移动

高速移动+地震+报恩+岩崩/电光石火

先在队友的掩护下使用高速移动，下回合再与队友一起速攻秒敌的强化打法。两种本系技能主攻，岩崩可在清理对方余血的同时对另一只对手也造成伤害，也可换成先制技能电光石火备用。

先手场地型

地震+报恩+电光石火/岩崩/石刃/狂野雷电/蜻蜓点水/空元气

在队友已经创造好的先手场地下强攻的打法，作为一流的物攻手，掘岩兔完全有资格打这样的配合。配招上除了两招本系主攻技能以外，剩下的技能格可尽量扩充打击面，争取应对更多的精灵。掘岩兔只要想用到地震，在多元对战中就必须配合不会被地震伤到的队友（或强抗地震也行），否则就只能让队友用守护或广域防御来配合。同时自己配合队友的放电效果也很不错。

火矢鹰

（ファイアロー/Talonflame）

编号：663　分类：烈火口袋妖怪　身高：1.2m　重：24.5kg

袭击猎物时的时速能达到500公里，用坚利的爪子击倒对手。

进化流程

NO.661稚声鸟（ヤヤコマ/Fletchling）
↓LV17
NO.662火炎鸟（ヒノヤコマ/Fletchinder）
↓LV35
NO.663火矢鹰（ファイアロー/Talonflame）

能力方面

种族值					
HP	78	物攻	81	物防	71
特攻	74	特防	69	速度	126
LV50能力极限值					
HP	185	物攻	146	物防	135
特攻	138	特防	133	速度	195
LV100能力极限值					
HP	360	物攻	287	物防	265
特攻	271	特防	260	速度	386

属性为飞行+火，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩石
效果2倍：水、电
效果一般：普通、飞行、毒、鬼、超能、冰、龙、恶
效果减半：格斗、钢、火、仙
效果1/4：虫、草
无效果：地面

特性

火焰之躯（ほのおのからだ/FlameBody）：令使用接触攻击技能的对手有30%的机率陷入烧伤状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍。

梦特性

疾风之翼（はやてのつばさ/GaleWings）：飞行系技能先制等级+1。



升级技能一览

1:勇鸟（ブレイブバード/BraveBird）
1:烈焰驱动（フレアドライブ/FlareBlitz）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:叫声（なきごえ/Growl）
6:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
10:啄（つつく/Peck）
13:高速移动（こうそくいどう/Agility）
16:挣扎（じたばた/Flail）
17:火苗（ひのこ/Ember）
25:羽休（はねやすめ/Roost）
27:镰鼬（かまいたち/RazorWind）
31:自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
39:火焰冲锋（ニトロチャージ/FlameCharge）
44:杂耍（アクロバット/Acrobatics）
49:先取（さきどり/MeFirst）
55:顺风（おいかぜ/Tailwind）
60:钢之翼（はがねのつばさ/StealWing）
64:勇鸟（ブレイブバード/BraveBird）

可以习得的技能机器

1	6	8	10	11	12
15	17	19	21	22	27
32	35	38	40	42	43
44	45	46	48	50	51
59	61	62	68	75	87
88	89	90	100	H2	

已知的遗传技能

先制防御（ファストガード/QuickGuard）
NO.619功夫鼬→NO.701摔角翼人→NO.661稚声鸟
顺风（おいかぜ/Tailwind）
NO.16波波→NO.661稚声鸟
抢夺（よこどり/Snatch）

www.dooland.com

NO.198暗黑乌鸦《黑2・白2》定点教学→NO.661稚声鸟

生蛋分组为飞行+飞行。公母比例：雄50%/雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

火矢鹰是新增精灵中速度种族值最高的一只，126的速度种族值紧紧排在130族精灵之后，比玛狃拉和大王燕都更快一筹。当然，如果仅仅从数值上来看，它也不过是一只其他能力平庸的高速精灵而已，但由于两种本系都拥有威力强大的攻击技能，使它获得了优秀的速攻能力，再加上疾风之翼这个优秀的特性能让所有飞行系技能都变成先制，使它一跃成了目前为止先制攻击技能的最大火力。而且它与超人气精灵MEGA袋龙又是非常好的搭配，能帮MEGA袋龙抵挡格斗系技能以及鬼火，还能在倒下之前用先制顺风帮MEGA袋龙取得速度优势，所以在对战中的出镜率与MEGA袋龙一样也是名列前茅的。

推荐用法

单打

常规物攻型

勇鸟+烈焰驱动+蜻蜓点水/钢之翼/剑舞/鬼火/挑拨/顺风

火矢鹰的主要进攻手段就是在疾风之翼特性的作用下用先制勇鸟强攻，所有精灵中最大的先制火力再装上提升威力的道具，将会给对方的防守带来很大的压力。另一个本系技能但非先制的烈焰驱动补充打击面。烈焰驱动能帮勇鸟克制钢系盲点，但仍有岩石系的共同盲点无法解决。虽然能用钢之翼克制岩石系，但很难做到秒敌，再加上自身有岩石系的4倍大弱点，所以通常情况下遇到岩石系精灵还是开溜为妙。

因为能用勇鸟先制，所以火矢鹰其实并不需要把速度加到极限，甚至可以不加，剩下的努力值去补体力也很不错。它虽然有4倍大弱点，但毕竟抗性也达到了7个，加满体力后联防能力其实还是挺强的，算是一只比较全能的精灵。而且努力值加满体力还能很明显地减缓勇鸟和烈焰驱动的反弹伤害。

剩下的技能格选择面也很丰富，若用剑舞强化，则能在强化后用先制勇鸟秒高速精灵，并用勇鸟+烈焰驱动的本系组合秒掉许多低速精灵，装上命之玉等提升威力的道具后能做到小范围控场，但由于勇鸟和烈焰驱动都有反弹伤害，所以控场的持续性不会太强，仅作为备选方案之一。用蜻蜓点水能增强联防应变能力，鬼火能先手骚扰对方的物攻精灵，挑拨则能伺机破坏对方的战术。还可以装一招顺风备用，在特性影响下也是先制技能，体力不足时先制释放顺风再被对方击倒的话，能为后续精灵



做出很大的贡献。在3V3的规则下效果尤为明显。

火矢鹰被岩石系克4倍，石砾是它的最大克星，尽量把血量调整为奇数，使它不至于中两次石砾直接倒下。另外还有能先于它出手的神速也算是它的克星之一，如果吃一下石砾再中一发大威力神速的话，很可能会什么也没做就被击倒。在Wifi3v3的对战环境下，开战前的选择阶段中如果看见对方队中带有它的绝对克星，那么可以考虑不将它选上场。此外如果要用另一个特性火焰之躯的话就把速度加到极限，尽量在物攻精灵面前上场博特性发动。不过火焰之躯特性毕竟与疾风之翼有所差距，通常是不会弃疾风之翼不用的。

双刀型

勇鸟+烈焰驱动/燃烧殆尽/太阳光线/蜻蜓点水/鬼火/挑拨/顺风

火矢鹰的特攻并不比物攻低很多，有时也能用特攻技能出其不意，专门针对盔甲鸟等一些物攻技能比较难啃的物防盾。在开战前的选择阶段中如果看见对方带有岩石系精灵，那么之后上场联防火矢鹰的可能性就很高，可反其道而行，装上道具满力量香草在先读对方换岩石系精灵的瞬间使用太阳光线给对方造成致命伤，从而排除天敌，使它接下来更加无人能挡。

专爱头巾型

勇鸟+烈焰驱动+蜻蜓点水+钢之翼/燕返

装专爱头巾用先制勇鸟强攻的打法，战斗前期有意识地依靠队友优先解决飞行系的盲点，到对战后期很可能能靠它清场，这也是目前比较流行的打法之一。除勇鸟之外可再装上烈焰驱动和蜻蜓点水备用。最后一个技能格其实空着也无所谓，姑且就在钢之翼和燕返中选一招放着吧。

顺风脱出型

顺风+杂耍+烈焰驱动+蜻蜓点水/鬼火/挑拨

装上道具脱出按钮，利用特性先制发动顺风以后再承受对方的攻击发动道具效果而退场，让队友享受顺风效果3回合。配合中等速度的高攻高耐精灵效果极佳，尤其是在3v3的规则下效果尤为明显。这是前作中妖精棉擅长的打法，而相比之下火矢鹰不仅也能做到完美的辅助，而且再次上场后还能用先制杂耍进行速攻，搞不好能成为最终致胜的关键，因此更适合胜任这一要职。

鬼火消耗型

鬼火+羽休+勇鸟+烈焰驱动/巨大化

利用超高的速度先手使用鬼火来牵制物攻精灵的打法。将对方烧伤后可用先制羽休回血，还能用巨大化强化，使岩石系以外的物攻精灵对它束手无策，摇身一变成了一只物防盾，算是一种比较另类的打法。岩石系以外的精灵使用不带本系加成的岩石系技能攻击它时，如果能先手用鬼火使对方威力减半，再先手用羽休使岩石系技能对它的威力进一步减半，是完全有希望防住的。

轮转

拉锯战型

勇鸟+烈焰驱动/蜻蜓点水/（剑舞/巨大化）/羽休

火矢鹰有大威力技能、有强化技能、也有方便的回血技能，完全能够在轮转中打常规的攻防拉锯战。努力值加极限物攻满血并与抵抗岩石系的精灵建

立起三角联防后，不会被轻易击倒。7个抗性（其中1免疫2双抗性）使它能很好地给队友提供掩护，并且有很多机会抵抗对方的技能。即使不加速度努力值，它的速度在高速精灵较少的轮转中也应该算快的了，即使真的碰上高速精灵也有先制勇鸟保持先手，速度上的优势还是很明显的。要说缺陷就是勇鸟和烈焰驱动的反弹伤害会给它的防守带来不小的压力。

偏辅助型

勇鸟/烈焰驱动/蜻蜓点水/顺风/鬼火/挑拨/羽休

配招上偏向顺风、鬼火、挑拨等辅助技能的打法，但包括顺风在内，这些技能在轮转中都起不到决定性作用，所以用本系技能进攻仍然是它的要职。

专爱头巾型

勇鸟+烈焰驱动+蜻蜓点水+钢之翼/燕返

装专爱头巾用大威力的先制勇鸟强攻，反正轮转中也说不准对方会转上哪只精灵，所以不必太在乎打击面，从头到尾只用一招也没太大问题，进攻盲点就争取让队友来解决吧。这种打法在与对方的强攻队伍对抗时能利用速度优势占得便宜，但碰上防守队伍时很可能无法攻陷对方反而因反弹伤害而消耗殆尽。

多元对战

先制顺风型

顺风+勇鸟+烈焰驱动+挑拨

多元对战也是足以让火矢鹰得以活跃的战场，因为它能利用特性先制发动顺风，是最稳定的顺风发动者之一，同时又具有强大的进攻火力，能直接配合



队友一起强攻。遇到明显要释放欺骗空间的对手时能用挑拨来阻止欺骗空间发动，也是它作为顺风释放手的优势所在（当然对方也可能装道具精神叶片来防备挑拨）。由于首回合因释放顺风而减少一个进攻火力可能会略显被动，所以最好找一只会猫式掌击的队友来配合，封杀对方较有威胁的精灵以减缓战斗节奏，等顺风成功释放后再一起速攻优先击倒那只较有威胁的精灵，这样的配合会比较稳定。当然比起猫式掌击，队友更需要的则是强攻能力，如能两者兼备就更好了，比如人气精灵MEGA袋龙就是个很好的帮手。其实笔者就是用这对组合把战斗别墅的双打奖杯给拿下的。实战中如果首回合我方在属性上占有明显优势，火矢鹰也没有被击倒的危险，可选择直接进攻占得主动，反正只要火矢鹰不倒下，就随时都能先制发动顺风。推迟顺风发动的时机能使后续精灵更多地利用顺风。

常规速攻型

勇鸟+烈焰驱动+顺风/挑拨/蜻蜓点水/钢

之翼/先制防御

与其他高速精灵配合直接速攻的打法。努力值加极限速度满物攻，能快过多元对战中的人气精灵玛狃拉，对玛狃拉等其他比它稍慢一些的高速精灵有很强的抑制作用。即使遇到比它更快的精灵或遇到对方的提速战术时，也能用先制勇鸟快过对方。顺风仍可放着备用，以抵抗对方的顺风。



绚丽蝶

（ビビヨン/Vivillon）

编号：666 分类：鳞粉口袋妖怪 身高：1.2m 重：17.0kg

根据风土气候环境而产生不同的翅纹，能散播色彩鲜艳的鳞粉。

进化流程

NO.664吹粉虫（コフキムシ/Scatterbug）
↓LV9
NO.665刺粉蛹（コフーライ/Spewpa）
↓LV12
NO.666绚丽蝶（ビビヨン/Vivillon）

能力方面

种族值					
HP	80	物攻	52	物防	50
特攻	90	特防	50	速度	89
LV50能力极限值					
HP	187	物攻	114	物防	112
特攻	156	特防	112	速度	155
LV100能力极限值					
HP	364	物攻	223	物防	218
特攻	306	特防	218	速度	304

属性为虫+飞行，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩石

效果2倍：飞行、火、电、冰

效果一般：普通、毒、鬼、钢、水、超能、龙、恶、仙

效果减半：虫

效果1/4：格斗、草

无效果：地面

特性

鳞粉（りんぷん/ShieldDust）：不会受到技能附加效果的影响。

复眼（ふくがん/Compoundeyes）：使自身命中率提升30%。排在队首时提高遇到携带道具精灵的机率。

梦特性

队友守护（フレンドガード/FriendGuard）：多元对战时使同伴受到的伤害降低为原来的3/4。

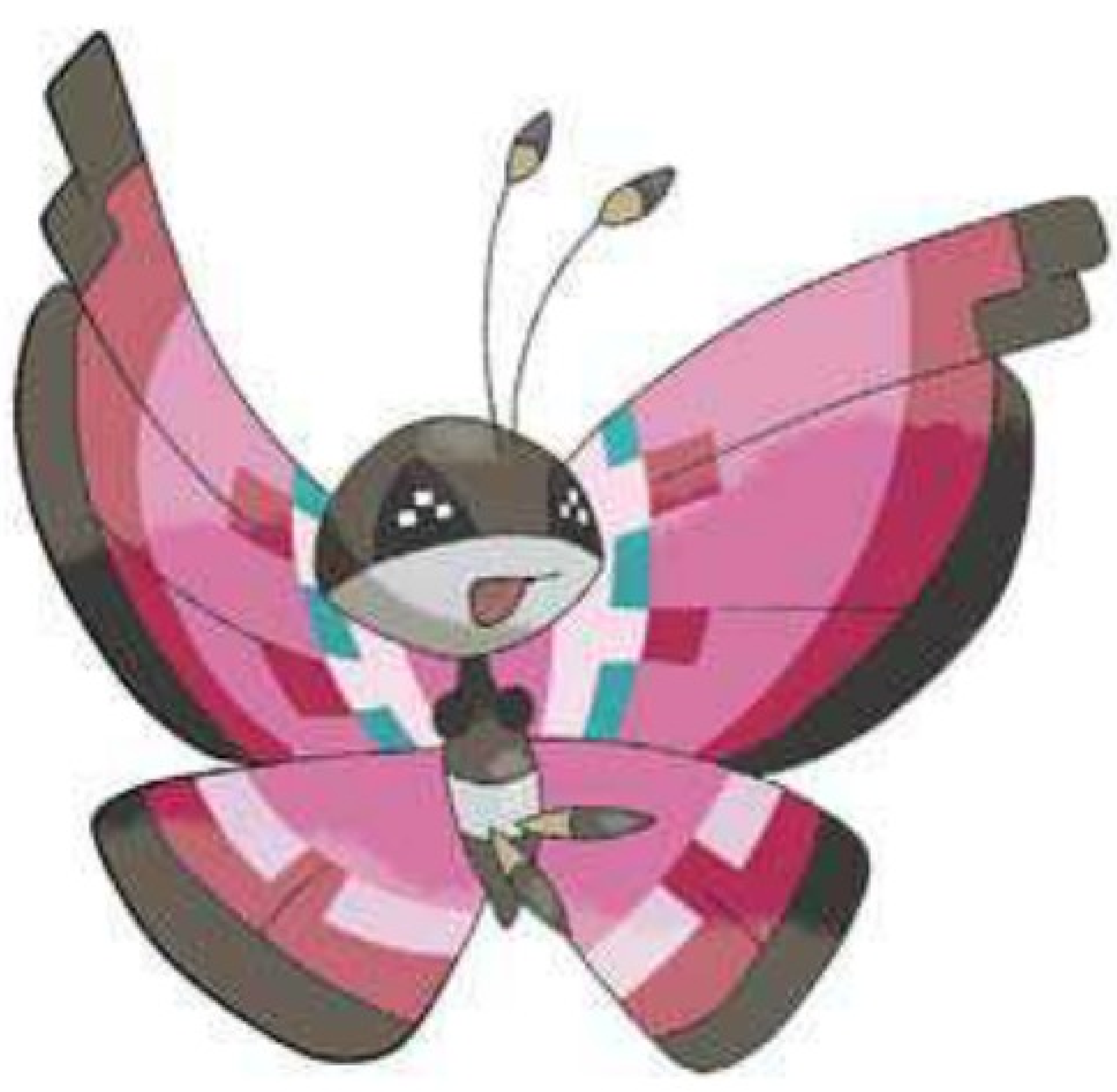
www.doorland.com

升级技能一览

1:粉尘（ふんじん/Powder）
1:催眠粉（ねむりごな/SleepPowder）
1:毒粉（どくのこな/Poisonpowder）
1:麻痹粉（しびれごな/StunSpore）
1:起风（かぜおこし/Gust）
1:光之壁（ひかりのかべ/LightScreen）
12:虫之抵抗（むしのていこう/StruggleBug）
17:精神光线（サイケこうせん/Psybeam）
21:超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）
25:吸收之吻（ドレインキッス/DrainingKiss）
31:芳香疗法（アロマセラピー/Aromatherapy）
35:虫鸣（むしのさざめき/BugBuzz）
41:神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
45:蝶舞（ちょうのまい/QuiverDance）
50:暴风（ぼうふう/Hurricane）
55:粉尘（ふんじん/Powder）

可以习得的技能机器

4	6	10	11	15	16
17	18	19	20	21	22
27	29	32	40	42	44
45	46	48	53	62	68
70	76	77	83	85	87
88	89	90	100		



已知的遗传技能

愤怒之粉（いかりのこな/RagePowder）
NO.12巴大蝴→NO.664吹粉虫
麻痹粉（しびれごな/StunSpore）NO.664吹粉虫→NO.664吹粉虫
毒粉（どくのこな/Poisonpowder）
NO.666绚丽蝶→NO.664吹粉虫

通过其他途径习得的技能

撞击（たいあたり/Tackle）
进化前，吹粉虫Lv.1
吐丝（いとをはく/StringShot）
进化前，吹粉虫Lv.1
变硬（かたくなる/Harden）
进化前，刺粉蛹Lv.1
虫蛀（むしくい/BugBite）
进化前，吹粉虫Lv.15

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%/雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

绚丽蝶是初期虫系精灵中比较强大的一只，不仅拥有高效的强化技能蝶舞，还拥有复眼特性与催眠粉、暴风的完美搭配，而且种族值上也比同类精灵巴大蝴更胜一筹，所以可以看作是巴大蝴的上位精灵。利用强大的技能和特性来弥补种族值上的劣势，是它对战时的主旋律。绚丽蝶属性弱点较多，被石砾克四倍是最大的劣势，要尽量配合扫地精灵或早点派它上场。

推荐用法

单打

蝶舞型

蝶舞+暴风+虫鸣+催眠粉/觉醒火



绚丽蝶虽然种族值总和只有411，但只要合理用好优势技能和特性，就足以与高种族精灵对抗。蝶舞作为最高效的强化技能之一，在特攻精灵面前上场后不仅能够提升速攻控场，还能顺便增强它的耐久能力，使它不至于轻易倒下。强化后可用复眼暴风强攻，在特性影响下命中率上升至91%，装广角镜头后还能变得更稳定，关键是威力强大，能弥补它半高不高的特攻，而且还附带30%的混乱效果，即使秒不掉对手也有可能使对手无法行动。另外一招骚扰技能催眠粉在复眼特性的影响下命中率提高至97%，几乎等同于蘑菇孢子，也将是非常强大的杀手锏。即使遇到属性上完全克制自己的精灵，只要速度快于对方就能进行先手催眠，然后博暴风的混乱效果也很有希望战胜强敌。虽然新版本中催眠粉对草系精灵无效，但绚丽蝶无论用暴风还是虫鸣都能克制草系精灵也是它作为催眠精灵的优势所在。而且虫鸣还附加了穿替身的效果，即使对方用替身来防催眠粉也有办法对付。只是新版本中还增加了道具防尘护具也能免疫催眠粉，也就是说几乎任何一只道具不明的对手都存在免疫催眠粉的可能，大幅增加了催眠打法的变数。因此催眠粉不作为必选，也可换成觉醒火来补充打击面。

无限催眠型

催眠粉+蝶舞+替身+暴风

以复眼催眠为主的打法。可先在比自己慢的精灵面前上场催眠对方，然后用蝶舞提速，再用替身保护自己，等对方醒来后继续催眠，替身被打掉后再次替身。始终在有替身保护并且对方睡着的情况下用复眼暴风进攻。击倒对方或对方换人之后可利用蝶舞提升的速度继续先手催眠，遇到不怕催眠粉的草系精灵时就直接用暴风秒敌。道具装剩饭便能使这种打法得以持续。如果对方没有其他能防催眠粉的精灵就很有可能被一只绚丽蝶控制局面。当然，如果对方有一只能抵抗暴风的精灵装了防尘护具，还是能轻松破解这种打法的。还有新版本大幅削弱催眠以后，催眠条款虽然在官方规则中是不可能存在的，但在民间规则中是否还会继续流行，目前仍是个未知数。

辅助联防型

暴风/虫鸣/芳香疗法/催眠粉/麻痹粉/粉尘/光之壁

绚丽蝶还拥有芳香疗法、麻痹粉、粉尘、光之壁等好用的辅助技能，但无论是蝶舞速攻型还是围绕催眠粉的打法

似乎都没有配上这些技能的空间。毕竟绚丽蝶必须靠那些优势技能才能与高种族精灵对抗，如果仅仅是利用辅助技能的话，以它的种族值和那么多属性弱点来说，显然是不够格的。

轮转

暴风强攻型

暴风+蝶舞/芳香疗法/光之壁/催眠粉/羽休

绚丽蝶的属性弱点较多，而且有岩石系的4倍大弱点，轮转中很难组建起高效的三角联防。而且两防能力都比较弱，并不适合辅助，进攻能力也没强到足以突破对方的程度。惟一的优势就只有博复眼暴风那30%的混乱效果了，在这个基础上再利用芳香疗法、光之壁等技能作一些配合，也算勉强能够战斗，但总体来说并不适合轮转。

多元对战

复眼型

暴风+催眠粉+蝶舞/虫鸣/守护

多元对战的复眼打法还是围绕着暴风和催眠粉两招来做文章，速度占优的情况下能不停地用催眠粉封住对方的行动并让队友负责进攻，牢牢地把握住主动权。与洞察特性的队友配合能有效地避开对方的防尘护具和解异状果。为了取得速度优势，最好能事先在队友的掩护下用蝶舞强化，随后能先手击倒对方就直接进攻，否则就用催眠粉辅助。

队友守护型

守护+光之壁/芳香疗法/羽休/虫之抵抗/粉尘/愤怒之粉/虫鸣/暴风

绚丽蝶是目前惟一一只拥有队友守护的最终进化精灵，但因为耐久并不高且有四倍弱点，所以发挥也许还不如装进化辉石的皮皮等精灵稳定。为了区别于皮皮等精灵，除了守护、光之壁等防御技能以外，最好也备上进攻技能以体现优势。还有它的特有技能粉尘也是体现它特点的好招，这招是先制技能，能使对方当回合使用的火系技能无效，并给对方带来最大体力1/4的伤害，不仅能保护自己，而且对被火系克制的队友也是很好的辅助。将来的版本中如果能通过定点教学习得顺风的话，应该还能使它的辅助效果有所提高。

鳞粉辅助型

光之壁/芳香疗法/神秘守护/虫之抵抗/愤怒之粉/?

鳞粉是精神力的上位特性，除了不怕害怕效果以外还能顺便无视其他所有技能追加效果，能使辅助打法的发挥变得更稳定。但是绚丽蝶目前还没有什么决定力很强的辅助技能，若今后能用顺风，也许将会是不错的选择。



火焰狮

(カエンジシ/Pyroar)

编号：668 分类：王者口袋妖怪 身高：1.5m 重：81.5kg

拥有最大火焰鬃毛的雄性将作为领袖率领族群。



进化流程

NO.667小火狮（シシコ/Litleo）
↓LV35
NO.668火焰狮（カエンジシ/Pyroar）

能力方面

种族值					
HP	86	物攻	68	物防	72
特攻	109	特防	66	速度	106
LV50能力极限值					
HP	193	物攻	132	物防	136
特攻	177	特防	129	速度	173
LV100能力极限值					
HP	376	物攻	258	物防	267
特攻	348	特防	254	速度	342

属性为火+普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、地面、岩石、水

效果一般：普通、飞行、毒、电、超能、龙、恶

效果减半：虫、钢、火、草、冰、仙

无效果：鬼

特性

斗争心（とうそうしん/Rivalry）：攻击同性对手时提升技能威力25%；攻击异性对手时降低技能威力25%；攻击无性别精灵时特性无效。

紧张感（きんちょうかん/Unnerve）：使对手无法发动果实的效果。

梦特性

自信过剩（じしんかじょう/Moxie）：击倒对手时物攻上升一阶。

升级技能一览

1:破坏光线（はかいこうせん/HyperBeam）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
5:火苗（ひのこ/Ember）
8:奋起（ふるいたてる/WorkUp）
11:头突（ずつき/Headbutt）
15:雄叫（おたけび/NobleRoar）
20:突进（とっしん/TakeDown）
23:炎之牙（ほのおのキバ/FireFang）
28:莽撞（がむしゃら/Endeavor）
33:回声（エコーボイス/EchoedVoice）
38:火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
42:咬碎（かみくだく/Crunch）
48:高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
51:烧尽（やきつくす/Incinerate）
57:燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）

可以习得的技能机器

5	6	10	11	12	15
17	18	21	22	27	28
32	35	38	42	43	44
45	46	48	49	50	59
61	66	67	68	78	87
88	90	93	94	95	97
100	H4				

已知的遗传技能

哈欠（あくび/Yawn）
NO.235图图犬→NO.667小火狮
火焰漩涡（ほのおのうず/FireSpin）
NO.235图图犬→NO.667小火狮
抢夺（よこどり/Snatch）
NO.235图图犬→NO.667小火狮
做伴（なかまづくり/Entrainment）
NO.235图图犬→NO.667小火狮

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄25%/雌75%。蛋孵化需要步数：5120

点评

火焰狮的速度和特攻处于较高水准，并且速度仅次于火系最快的豪火猴，是具有足够竞争力的火系列强之一。但因为类似的能力值分布在火系精灵中实在太多，又不具备特别有决定力的特性，所以光是火系的话还很难体现其特点的，不过幸好它还有另一个特点就是独一无二的属性。它是目前惟一一只火+普通属性的精灵，并且又是普通系中难得的特攻手，能以此打出一些其他火系精灵做不到的打法。三个特性中最稳定的是紧张感，因为没什么副作用，不让对方吃果实的效果能时不时地在作战时给它带来一些便利。斗争心特性因为遇到异性精灵时反而会降低火力，所以并不怎么好用。而梦特性自信过剩对



于物攻不强的它来说则基本可以无视。

推荐用法

单打

全攻击型

大字火/火焰放射+高音+觉醒力量/恶之波动/莽撞/太阳光线

装四招攻击技能扩充打击面，应对各种不同的对手。本系的大字火或火焰放射主攻（下文都以大字火为例），紧张感特性使对方的抗火果无效，也就是说只要克制对方就能稳定地造成致命伤。火系打不动的岩石以外的精灵大多能交给另一个本系的高音来对付。高音虽然无法克制任何精灵，但穿替身的效果能给它带来许多便利，绝大多数需要依靠替身才能完成的战术在它面前都是行不通的。

选择技能中觉醒力量可专门针对一些有四倍大弱点的精灵，建议使用冰、电、岩等属性。这些有四倍弱点的精灵

装抗性果的可能性都比较高，而紧张感特性能无视这些抗性果则是火焰狮使用觉醒力量的明显优势。恶之波动主要克制高音打不到的鬼系，莽撞可在自己体力快耗尽之前给对方带来致命伤，因为速度较快所以使用时机比较容易掌握。还有一招太阳光线需配合道具满力量香草使用，能出其不意反克岩石、地面和水系精灵，尤其是对方已经受到过伤害能先手击倒对方时将会有奇效。若不用太阳光线，可装一些提升威力的道具或使用突击背心，也能用精神衣带来配合莽撞。

另一个特性斗争心能在对同性对手时提升25%的威力，这个效果其实也并不算很逆天，而且关键是遇到异性对手时威力还要降低25%，非常不稳定。但如果要针对某些精灵的话，也可以一用。比如本作中出镜率极高的MEGA袋龙就是一只只有雌性的精灵，可用雌性火焰狮来针对。

辅助技能的活用

大字火+高音+哈欠/鬼火/挑拨/其他攻击技能



在上文全攻击型的基础上换一两招辅助技能的打法。由于紧张感特性能让对方无法使用解异状果，所以用哈欠或鬼火会比其他精灵更有优势。火焰狮有7个抗性，联防能力较强。4个弱点中的格地岩多以物攻为主，可尽量避开这三种属性的天敌，而其他属性的物攻精灵即使装了这三种属性的技能，也完全能用鬼火来从容对抗。而面对特攻精灵时，水系以外的精灵都很少会携有水系技能，因此很容易避开弱点。哈欠和鬼火一样也是很适合联防战的技能，在逼对方换人时使用哈欠能逼对方不得不把上来抵抗火焰狮的精灵再次换下场，3V3的规则下对方很可能只有一只抗火精灵，若能在逼这只精灵下场时使用大字火，便很容易给再次换上场的对手造成可观的伤害。因为有穿替身的高音存在，所以也不怕对方用替身来防骚扰。

在对付人气精灵剑盾魂时，一招大字火还无法将对方的盾形态秒掉，而剑盾魂则能在切换成剑形态后用圣剑把它秒掉，此时比较好的应对方式是先用鬼火降低对方火力，然后再用大字火将对方击倒。

做伴与魅惑的活用

做伴/魅惑+大字火+高音+恶之波动/觉醒力量

用斗争心特性遇到同性精灵则强攻，遇到异性精灵则用做伴或魅惑来对付的打法。做伴能把对方的特性也变成斗争心，不仅能消除对方的有用特性，还能使对方对火焰狮的火力也降低。其他队友最好也要与火焰狮同性，这样我方换人以后对方斗争心的弱化效果依然持续。魅惑能使对方每回合都有50%的几率无法出招，直到有一方换人为止。这两招的效果都是只要对方一换人就会

解除，不过光是逼退异性精灵应该也算是达到目的了，只是仅以此为目的的话其实哈欠也能做到。

自信过剩型

燃烧殆尽+报恩/咬碎/火焰冲锋/狂野雷电

先用大威力的燃烧殆尽争取击倒对手，发动自信过剩特性提升物攻后再改用物攻技能进攻的双刀打法。火焰狮的物攻不高，即使提升一阶物攻也无非只是达到普通高物攻精灵的水准，虽然勉强可用但肯定不如原本物攻就高的自信过剩精灵好用，所以并不推荐。

轮转

常规型

大字火/高音/莽撞/哈欠/鬼火/雄叫

火焰狮有7个抗性，组建起三角联防后在轮转中有很多抵抗对方攻击的机会。但由于自身没有防御技能也没有方便的回血技能，耐久也比较平庸，因此打不起消耗。先让它用其他技能做足贡献，等体力快耗尽之前再用莽撞拼掉一只对手，是它在轮转中的主要对抗手段。骚扰技能中哈欠的效果出众，尤其是4V4的轮转中几乎成了蘑菇孢子的强化版。还有招雄叫是火焰狮的特有技能，效果是降对方两攻各一阶，因为无论对方转上物攻还是特攻精灵都有效，所以比较适合轮转，而且能穿替身的效果也使它比一般的弱化技能更好用。与哈欠一样在对战后期对方已无人可换时将更加好用。

多元对战

抢夺挑拨型

大字火+高音+抢夺+挑拨

多元对战中的速攻手段主要有三种。1：用中等速度精灵使用顺风和湿原提速。2：使用低速精灵用欺骗空间取得先手。3：直接使用超高速精灵。就前两种情况来说，火焰狮既能用抢夺抢走对方的顺风，又能用挑拨阻止对方的欺骗空间发动，自己的速度又处于较高水准，因此很容易取得先手。湿原场地虽然无法抢夺，但由于自身属性能抵抗合体技湿原，只要与它配合的队友也抵抗湿原，就能大幅降低对方的湿原战术效率。用挑拨对付神秘空间时，对方装有精神叶片防挑拨的可能性也很大，但如果队友能用打落的话，基本就能确保对方用不出神秘空间了。而在对付超高速精灵时，只要队友携有顺风，通常也都能对抗。同时拥有顺风和打落并且抗草的精灵还是挺多的，配合条件并不算苛刻。

进攻技能方面，它的两招本系技能一招单体一招范围，其中高音还能穿替身，应变力很强。特性方面紧张感在多元对战中能同时作用于对方多只精灵，因此比单打中作用更明显，可利用对方解异状果无效的优势配合队友的骚扰技能。斗争心特性也因为对手选择面增加而变得比单打更好用一些。

轮唱型

轮唱+大字火/高音/抢夺/挑拨/火焰冲锋

火焰狮是难得的特攻型普通系精灵，很适合打轮唱配合。轮唱的效果是当回合若己方两只精灵同时使用轮唱，那么后攻的一方将会紧接着先攻的一方发动轮唱，并且威力翻倍。可让一只会轮唱的超高速精灵把它拖快，也可在使用火焰冲锋提速后把轮唱威力更大的3D龙Z型拖快。若作为后攻方，它的威力自然比不过3D龙Z型，但可用上文介绍的抢

夺、挑拨等辅助技能增强应变能力，以体现它的优势。



雄叫弱化型

雄叫+挑拨/哈欠/抢夺/?

雄叫是火焰狮的特有技能，也是惟一能不付任何代价而同时降对方两攻的技能，而且还能穿替身，配合踩影子弱化战术时应变力较强。另外还有挑拨哈欠等辅助技能也能削弱对方的战斗力，其中哈欠很适合与踩影子特性的队友配合。新版本中鬼系精灵能免疫踩影子效果，使这种战术的不稳定性略有增强。

进击羊

（ゴ-ゴ-ト/Gogoat）

编号：673 分类：骑乘口袋妖怪 身高：1.7m 重：91.0kg



它能通过握住它尖角方式的细微变化来了解训练员的意图，从而化为一体快速奔驰。

进化流程

NO.672骑乘羊（メエークル/Skiddo）

↓LV32

NO.673进击羊（ゴ-ゴ-ト/Gogoat）

能力方面

种族值					
HP	123	物攻	100	物防	62
特攻	97	特防	81	速度	68
LV50能力极限值					
HP	230	物攻	167	物防	125
特攻	163	特防	146	速度	132

LV100能力极限值					
HP	450	物攻	328	物防	245
特攻	322	特防	287	速度	258

属性为草，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、毒、虫、火、冰

效果一般：普通、格斗、岩石、鬼、钢、超能、龙、恶、仙

效果减半：地面、水、草、电

特性

食草（そうしょく/SapSipper）：受到草系技能攻击时技能无效，且物攻上升一阶。

梦特性

绿草毛皮（くさのけがわ/GrassPelt）：在绿草场地上物防为原来的1.5倍。

升级技能一览

1:燕返（つばめがえし/AerialAce）

1:撞击（たいあたり/Tackle）

1:生长（せいちょう/Growth）

1:蔓藤鞭（つるのムチ/VineWhip）
1:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）
12:寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
13:飞叶快刀（はっぱカッター/RazorLeaf）
16:烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
20:光合作用（こうごうせい/Synthesis）
22:突进（とっしん/TakeDown）
26:平整土地（じならし/Bulldoze）
30:种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
34:巨大化（ビルドアップ/BulkUp）
40:舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
47:木角（ウッドホーン/HornLeech）
55:刃叶斩（リーフブレード/LeafBlade）
58:饮奶（ミルクのみ/MilkDrink）
60:地震（じしん/Earthquake）
65:燕返（つばめがえし/AerialAce）

可以习得的技能机器

5	6	10	11	15	17
18	21	22	26	27	28
31	32	42	44	45	48
53	66	67	68	78	80
86	87	88	90	93	94
96	100	H3	H4		



已知的遗传技能

变圆（まるくなる/DefenseCurl）
NO.235图图犬→NO.672骑乘羊
滚动（ころがる/Rollout）
NO.235图图犬→NO.672骑乘羊
饮奶（ミルクのみ/MilkDrink）
NO.235图图犬→NO.672骑乘羊

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄50%/雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

进击羊是新精灵中比较难用的一只。它的耐久虽高但弱点较多，防守压力并不算小，速度较慢，进攻火力也不算很强，只有当特性发动的时候才具有高攻高防炮台精灵的水准。绿草毛皮是它的特有特性，能在绿草场地上提升物防，配上它较高的耐久非常适合释放草之领域来辅助队友……正这么想着，笔者却发现进击羊居然学不会草之领域，于是感受到了来自设计者的恶意。如果反过来要让队友用草之领域来辅助它的话，那么以它的实力显然是不值得做这种复杂配合的。而在另一个特性食草的精灵中它似乎又没有什么明显的优势，所以看来它在今后对战场上的出镜率是不会高的。当然如果今后的资料篇能让它通过定点教学习得草之领域，那么这种状况或许会有所改变。

推荐用法

单打

物攻型

刃叶斩+地震/狂野雷电/岩崩/报复/寄生

种子/饮奶

利用食草特性在先读对方使用草系技能时换上场联防，使自己的物攻提升，然后展开反击，大概是进击羊在单打中最能发挥作用的打法了。假设特性发动的情况下100级的物攻极限能达到492，具有足够与高种族精灵对抗的实力，本系主攻技能刃叶斩是容易命中要害的技能中非常高效的一招，缺点是草系技能的盲点太多，剩下的技能格无论怎么配都很难补完打击面。新版本中命中要害的效果虽然下降至1.5倍，但命中要害的几率却有所提高，像刃叶斩这种容易命中要害的技能都有1/6的几率命中要害，装上道具焦点镜片后更能使这个几率提高至1/2，还是非常好用的。此外虽然属性弱点较多，但毕竟耐久较高，还能装上寄生种子或饮奶辅助作战，稳定性还是挺高的。当然这些都是建立在食草特性发动的情况下，但毕竟特性发动需要依靠对手，且先读有一定的风险，所以并不好用。况且开战前的精灵选择阶段还能互相看见对方的精灵，对方定会有所戒备。



特攻型

草绳/能量球+乘浪+寄生种子/饮奶/吼叫

进击羊的特攻并不比物攻低多少，但特攻技能太少，除草系技能外只有一招乘浪可用。当然配上寄生种子、饮奶、吼叫等辅助技能也能形成一定的战力，可对一些被水系克制的精灵出其不意，但最大的问题是用不上食草特性，对抗能力自然大打折扣。它的特有特性绿草毛皮需要配合队友的草之领域，在提升物防的同时还能帮它提升草系技能的威力，确实也能大幅提高它的战斗力。但毕竟草之领域只能持续5回合，光释放场地加上换人就要浪费两回合，又不像天气技能那样有延长回合数的道具，因此并不好用。

巨大化型

巨大化+木角+地震/狂野雷电/岩崩/饮奶

巨大化不仅能增强进击羊的物防能力，还能提高木角的威力和吸血量，是攻防一体的优秀组合。缺点是草系技能盲点太多，对方很容易换人联防，所以使用率也许并不会高，多数情况下需要

用饮奶来回血。

轮转

巨大化型

巨大化+木角+饮奶+地震/瓦割/刃叶斩

轮转中攻防一体的巨大化打法会更加好用一些，虽然木角盲点太多的问题仍然存在，但毕竟对方无法有针对性地联防，单用木角一招进攻也是完全可行的。此外轮转中还更方便配合队友的草之领域，可在让队友释放场地之前事先用巨大化强化，释放场地后5回合内随时都可以把它转上前排来利用，使它的木角威力和吸血量得到进一步的提升，并且绿草毛皮特性还能提升它的物防，对抗能力大幅增强。方便的回血技能饮奶使它拥有更稳定的消耗能力。最后一个技能格可再装一种属性的攻击技能备用，但如果配合草之领域的话，也完全能够多装一招草系主攻技能刃叶斩见机使用。刃叶斩负责强攻，木角则负责边进攻边回血。刃叶斩一旦命中要害便能无视对方强化物防和反射盾的效果，用巨大化强化几次后便能强行突破对方的防守。总体来说进击羊在轮转中比单打好用不少，出镜率应该不会太惨淡。

多元对战

食草型

刃叶斩+岩崩+地震/狂野雷电/瓦割/木角/守护

多元对战中进击羊能利用食草特性与队友的花雪配合，让队友在高效全场攻击的同时主动帮它提升物攻。但光有火力没有速度还是很难控制局面，所以最好事先让队友释放提速场地。比如妙蛙花与水系御三家释放湿原以后，若水



系御三家阵亡，便可换它上来与妙蛙花的花雪作后续配合。但是食草特性精灵并不稀缺，其中还有大人气的玛利露利比它的进攻能力强得多，所以还是没什么必要用它。

绿草毛皮型

刃叶斩/木角/草绳+岩崩/狂野雷电/地震/乘浪/守护/饮奶

多元对战中绿草毛皮特性与草之领域场地的配合也很方便，如果释放场地的精灵先于它出手，甚至能在当回合直接使场地效果见效。由于提升火力的效果只对草系技能有效，所以配招上可多装几招草系技能见机使用。通常情况下用刃叶斩主攻，在木角能击倒对方时换木角稍微回一些血量，还能备上特攻的草绳针对高物防精灵。三重对战中可再多派一只能利用草之领域的精灵上来，扩大场地战术的优势。绿草毛皮特性毕竟是进击羊的特有特性，因此这种打法肯定比食草型更能突显它的特点。

武者熊猫

（ゴロンダ/Pangoro）

编号：675 分类：凶相口袋妖怪 身高：2.1m 重：136.0kg

即使受到攻击也会毫不退缩地发动猛攻，用能将电柱折断的腕力将对手打垮。



进化流程

NO.674顽皮熊猫（ヤンチャム/Pancham）
↓LV32队中带恶系精灵
NO.675武者熊猫（ゴロンダ/Pangoro）

能力方面

种族值					
HP	95	物攻	124	物防	78
特攻	69	特防	71	速度	58
LV50能力极限值					
HP	202	物攻	193	物防	143
特攻	133	特防	135	速度	121
LV100能力极限值					
HP	394	物攻	381	物防	280
特攻	260	特防	265	速度	236

属性为格斗+恶，受到的攻击效果如下

效果4倍：仙

效果2倍：格斗、飞行、

效果一般：普通、毒、地面、虫、钢、火、水、草、电、冰、龙

效果减半：岩石、鬼

效果1/4：恶

无效果：超能

特性

铁拳（てつのこぶし/IronFist）：使拳击系技能的威力提升至原来的1.2倍。

破格（かたやぶり/MoldBreaker）：使用技能时无视对手防御特性的效果。

梦特性

气魄（きもったま/Scrappy）：使普通、格斗属性的技能可以击中鬼系精灵。

升级技能一览

1:傚伴（なかまづくり/Entrainment）
1:臂锤（アームハンマー/HammerArm）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
1:突张（つっぱり/ArmThrust）
10:奋起（ふるいたてる/WorkUp）
12:空手切（からてチョップ/KarateChop）
15:连续拳（れんぞくパンチ/CometPunch）
20:切裂（きりさく/Slash）
25:巴投（ともえなげ/CircleThrow）
27:当身投（あてみなげ/VitalThrow）
35:压制（のしかかり/BodySlam）
42:咬碎（かみくだく/Crunch）
45:傚伴（なかまづくり/Entrainment）
48:告别台词（すてゼリフ/PartingShot）
52:天升拳（スカイアッパー/SkyUppercut）
57:臂锤（アームハンマー/HammerArm）
65:挑拨（ちょうはつ/Taunt）
70:扫堂腿（ローキック/LowSweep）

可以习得的技能机器

1	2	5	6	8	10
11	12	15	17	18	21
26	27	28	31	32	36
39	40	41	42	44	45
46	47	48	49	52	54
56	60	63	65	66	67
68	71	75	78	80	81
83	84	86	87	88	90
94	95	97	98	100	H1
H3	H4				

已知的遗传技能

垫后（さきおくり/Quash）
NO.235图图犬→NO.674顽皮熊猫
先取（さきどり/MeFirst）
NO.235图图犬→NO.674顽皮熊猫
先制防御（ファストガード/QuickGuard）
NO.235图图犬→NO.674顽皮熊猫
欺诈（イカサマ/PoulPlay）
NO.235图图犬→NO.674顽皮熊猫
山岚（やまあらし/StormThrow）
NO.235图图犬→NO.674顽皮熊猫

生蛋分组为陆上+人形。公母比例：雄50%/雌50%。蛋孵化需要步数：6400

点评

武者熊猫物攻高，耐久中等，速度较慢，从数值上来看并没有什么特别优势。低速精灵中进攻火力比它更强或耐久比它更高的精灵有不少，要想突出它的特点就只有靠属性。它是第二只格+恶属性精灵，相比兜帽蜥蜴更偏向进攻，只可惜有些生不逢时，如果在前作中格+恶就是非常高效的进攻组合，所有精灵中就只有大力甲虫和凶斗蛙两只精灵是他们的共同盲点，但新版本中增加了仙属性同时抵抗这两种属性，使这一组合的共同盲点大幅增加，而且格斗+恶在防守上还被仙克四倍，看来已经不像以前那么厉害了。但不管怎么说，它毕竟是惟一的高物攻格+恶精灵，利用好这个特点还是能发挥优势的。此外活用好它的特有技能告别台词也是发挥其特点的关键。

推荐用法

单打

破格型

山岚+地震+咬碎/报复+告别台词

武者熊猫的三个特性中最能发挥其特点的要数破格，它不仅能让稀有的主攻技能山岚无视贝壳盔甲和战斗盔甲特性，还能让告别台词无视怪力钳、净体、白烟等防止能力下降的特性，使这招特有技能对绝大多数精灵奏效。

告别台词的作用是降对方两攻各一阶的同时退场换人，相当于弱化效果的蜻蜓点水，能给后续精灵提供安全的作战环境。以武者熊猫较慢的速度来说，通常后手发动告别台词的机会比较多，这样便能把后续精灵在不受伤害的情况下安全换上场了。但是即使在一些低速精灵面前先手发动告别台词其实也没什么问题，因为这样降两攻的效果便能在当回合直接奏效，只要换上的精灵能抵抗对方的技能就造不成多大的伤害。所以如果没什么特别需要的话并不必过分重视速度调整，顺其自然就行。后发告别台词的前提是不能在天敌面前使用，先发告别台词则无所谓。

攻击技能方面，新作中山岚的威力由原来的40变成了现在的60，虽然命中要害的威力也由2倍降至1.5倍，但整体来



说实际威力还是由80上升到了90，变得略强了一点。破格特性使山岚无视贝壳盔甲和战斗盔甲特性，发挥非常稳定，并能无视对方强化的物防和反射盾的效果，是很好用的主攻技能。地震在破格特性的影响下能无视浮游特性，是最容易受破格特性恩惠的技能之一，能克制格斗系打不动的毒系。另一个本系技能可在咬碎和报复中选择，其中咬碎的效果比较稳定，报复能在比自己快的对手面前发挥更大的威力，但遇到低速精灵以及对手换人时就不怎么厉害了（下文都以咬碎为例）。以这三招技能主攻，告别台词增强联防应变能力。打击面上除了大力甲虫和仙系精灵外基本都能对付，如果遇到比自己快的仙系精灵就赶紧换人吧。虽然有仙系四倍大弱点但还好目前并不存在仙系的觉醒力量，只要记住哪些精灵会仙系技能，要避开弱点还是挺容易的。

同样配招也可装专爱围巾出其不意，极限速度装专爱围巾后能够快过110族的精灵。山岚+地震+咬碎三招根据情况无论用哪招主攻都可以，告别台词因为能无视专爱副作用所以备着也没问题。

告别台词辅助型

告别台词+挑拨/山岚/地震/咬碎

以使用告别台词辅助队友为主要目的的打法，一般用于掩护队友强化等特殊配合，努力值可更多地分给耐久以便多次反复使用。因为是武者熊猫独有的技能，所以是只有武者熊猫才能做到的打法。特性应选破格使告别台词对绝大多数精灵有效，并且由于是声音类技能，可以穿替身，所以发挥十分稳定。剩下的技能格可装上上文破格型中介绍的攻击技能备用，此外另一招辅助技能挑拨也列入备选范围，能够让一些低速的消耗骚扰类精灵失去战斗力，随后再用告别台词，无论对方是否换人都能让换上的队友占有很大的优势。破格特性作用下的挑拨也能无视对方特性对所有精灵有效。

铁拳气魄型

臂锤/天升拳/山岚+咬碎+毒突/扫堂腿/石刃/地震/告别台词

武者熊猫的另外两个特性铁拳和气魄都只对它的格斗系技能有效，剩余技能的配法基本相同，所以就放在一起讲了。两种特性中铁拳的作用更大一些，

能提升本系技能臂锤或天升拳的火力，其中臂锤的威力更大，但如果不想承受减速度的副作用，那就换天升拳吧。铁拳的效果是使所有拳系技能威力提升，但可惜目前它有用的拳系技能还只有这两招，无法充分发挥特性的价值。但等到今后的资料片如果能学会三色拳等其他拳系技能的话，那么铁拳打法还会得到大幅增强。气魄特性的作用是让格斗系技能打得到鬼系，但因为自己的另一个属性恶系已经能克制鬼系，所以用到的机会并不多，最多也就克克米卡尔鬼等少数精灵。如果用气魄特性则建议用效果较稳定的山岚主攻。

剩下的技能格首先肯定要装上另一个本系恶系的技能用于主攻，选择技能中毒突专克仙系帮它补足打击面。虽然无法与仙系精灵正面对抗，但至少能在先读对方换上仙系精灵时用毒突大赚一笔以牵制仙系精灵，不至于被对方一只仙系精灵就彻底看死。地震因没有破格特性的支持而退为备选技能。扫堂腿能在攻击对方的同时降低对方速度，能对比自己快1.5倍以内的精灵进行两连击。此外特有技能告别台词仍在选择范围之中，但因为没有破格特性的支持，要小心那些不怕被降能力的特性。

专爱头巾联防强攻型

臂锤/山岚+咬碎+地震/毒突/石刃/告别台词

所谓联防强攻打法指的是装上专爱头巾等提升技能威力的道具后，在对自己无可奈何的精灵面前联防上场，逼对方下场并先读对方换上的精灵，选用有效的技能给予重伤的打法。战术宗旨就是自己通过联防减少伤害，但要通过先读和大威力技能给对方造成大伤害，成功赚上几回合后胜利就自然在手中了。

联防强攻打法主要利用能事先看到对方精灵的作战环境，并且更适合3v3（因为更容易判断对方换上的精灵）。



对己方精灵的要求只有两点，一是进攻火力要高，二是联防能力要强，速度快慢都无所谓。比如武者熊猫所抵抗的岩、鬼、恶、超四个属性都是被它完克的，既能联防上场又能逼对方换人，自己的进攻火力也很高，所以够格使用这种打法。首先选择6只此类精灵放在队中，每只精灵都要能够看住各种不同的属性。开战之前能够互相看见对方的6只精灵，此时可根据情况粗略判断对方将会选择的3只

精灵，并选出自己的三只精灵进行3v3对战。这个选出过程多少要看一些运气，但对战开始之后就要更多地考验玩家的经验了。因为在看到对方的首发精灵之后，基本就能通过联防体系猜出另外两只精灵是什么，随后联防强攻打法就开始了。首发精灵能克制对方自然最好，反之则换上能克对方的精灵逼对方换人，然后在开战前看到过的另外5只精灵中判断出对方最有可能换上的精灵，并用相应的技能把对方打残。比如武者熊猫的场合，对方换仙系精灵的可能性就比较高，那么选用毒突就能造成致命伤大赚一笔，装专爱头巾的话甚至可能秒敌。随后再次换人抵挡对方的下一只精灵，重复刚才的步骤，通常重复两次就能确定胜果了。这是充分利用了精灵展示阶段的进阶打法。

武者熊猫的三个特性对这种打法各有好处。从重视威力的角度来说最好是选用铁拳来增强格斗系技能的火力，不过毕竟增强的只是格斗系，而联防强攻打法其实并不完全只是用本系技能强攻，所以用破格扩大地震的打击范围也是不错的选择。气魄则能让格斗系技能打中鬼系，扩大格斗系技能的适用范围并减少先读失误的可能。道具方面虽然说是装专爱头巾，但因为道具不能重复，如果需要给其他精灵装专爱头巾的话，那么给武者熊猫换成命之玉或其他提升威力的道具也可以。联防强攻型同时利用了武者熊猫的高物攻和特殊的属性组合，也算是很能体现其特点的打法。



轮转

剑舞山岚型

剑舞+山岚+咬碎+地震

稀有技能山岚是武者熊猫在轮转中的最大亮点，能无视对方强化的物防和反射盾效果，用剑舞强化后能强行突破对方的防守，是纯防守队伍的克星。特性选择破格增强山岚的稳定性，再装上咬碎和地震增强进攻应变能力。破格地震能破坏对方通过浮游特性建立起的联防堡垒。

多元对战

破格型先手场地型

山岚/天升拳+咬碎+毒突+岩崩/先制防御

武者熊猫光有物攻没有速度，正常打法在多元对战中很难发挥作用，需要配合队友的先手场地。但同类精灵中比它火力更猛的还大有人在，即使配合先手场地似乎也轮不到它。特有技能告别台词和稀有属性格+恶的联防效果在多元对战中都起不到多大作用，所以多元对战并不是它能够活跃的舞台。

《口袋妖怪X·Y》精灵培养心得（二）

文/雪姬、lyl　编/马修

从孵蛋到实战



在上辑文章中，我们讲述了在口袋妖怪这一强调培养与对战的游戏中，适合对战的精灵究竟应该是什么样的：它应该有合适的个体值、正确的努力值、正确的性格与特性以及好的配招。在本辑文章中，我们将为大家讲述如何在自己的游戏机中培养出这样的精灵。首先要说的，就是一切培养的基础——孵蛋。

孵蛋简介

孵蛋就是指将两只精灵存入位于7号路上的饲育屋，经过一定步数后拿到蛋，再经过一定步数后将蛋孵化获得精灵的过程。用处远不局限于像历代的游戏流程那样用来获得波可比或是利欧鲁，孵蛋与对战用精灵的培养间有着千丝万缕的关系。从对战用精灵的培养的角度来说，我们为什么要孵蛋?

首先，在上辑文章中我们提到了“个体值”这个概念，每只精灵的每项能力都有相对应的个体值，每项个体值分别从0～31这32个整数中取值。作为能力计算公式中的一部分，个体值的高低会直接影响该精灵最后的能力值（为方便表述，下文中个体值31简称为V，而个体值30简称为U）。野生精灵的个体值是随机的，而通过孵蛋，我们可以一定程度上控制个体值，较为方便的获得个体值较高的精灵。



其次，通过孵蛋，有些精灵可以学习到一些野外捕获的个体学不到的技能，这些技能被称为“遗传技能”。一些精灵的遗传技能对对战会产生举足轻重的影响。这是野生精灵无法拥有的。

第三，通过不同国籍的精灵间的交配，我们可以更容易的获得闪光精灵。通常情况下在野外遇到的精灵或者普通父母生出的蛋为闪光精灵的概率为1/4096

（包括《BW2》在内的前作中的概率为1/8192），而不同国籍的父母间生出的蛋的闪光的概率为6/4096，足足高了有6倍之多。

最后，在本作中，从蛋中出生的精灵可以继承来自母方的精灵球（大师球、珍贵球除外），若想获得个体较高又有漂亮的精灵球装的精灵，只能通过孵蛋。

在孵蛋之前，我们首先要做好以下准备：

1.一只特性为“火焰身躯”或“熔岩盔甲”的精灵，当队伍中存在以上两种特性之一的精灵时，孵蛋步数减半。多只火焰身躯或熔岩盔甲特性的精灵在队伍中时效果不会叠加，所以携带一只足矣。烈火蛾、火炎鸟以及火矢鹰3种精灵的特性均为火焰身躯且能掌握飞天，能在孵蛋的同时方便移动，是最推荐的3只孵蛋用精灵。

2.某几项个体值为31的精灵。《X·Y》中，在朋友狩猎区中获得的精灵随机两项个体值必定为31。如果某只野外捕获的精灵属于未发现组（参照下文中的蛋组概念），则随机3项个体值必定为31。此外，通过连锁器也能较快地获得个体值31项较多的精灵。当然，更快的方式是前往各种论坛领取其他玩家的蛋余派送，不过不要养成伸手党的习惯哟。当然，现在在奇迹交换中，也有不少概率能从孵蛋党那换到多V的精灵。

3.还要准备以下道具：

不变石：石苔镇（セキタイタウン/Geosenge Town）的女博士赠送，并可以从野生的地滚岩身上一定几率偷得。

红线：青叶市（ショウヨウシティ/Cyllage City）的旅馆内NPC赠送，与米亚雷市（ミアレシティ/Lumiose City）街巷中失恋的大姐姐对战后还会获得一条

力量护腕（パワーリスト/Power Bracer）、力量负重（パワーウエイト/Power Weight）、力量腰带（パワーベルト/Power Belt）、力量镜片（パワーレンズ/Power Lens）、力量束带（パワーバンド/Power Band）、力量护踝（パワーアンクル/Power Anklet）：以上6个道具通称力量套装道具，俗称“狗圈”，均是用BP兑换获得。



4.孵化能量，有关孵化的O能量，在得到全部O能量并时髦值满时在米亚雷市开启，1级可以提升25%的孵化速度，2级可以提升50%的孵化速度，3级可以提升100%的孵化速度（也就是孵化步数减半）。

做好了以上的准备工作，我们就可以前往7号路的饲育屋开始孵蛋的工作了。

精灵种类的遗传

我们首先了解什么样的精灵间可以生出蛋。

两只精灵要能生出蛋，除了得性别相异，还得蛋组相同。蛋组是每只精灵都有的数据，可以方便的在大多数图鉴中查到，比如妙蛙种子是植物组+怪兽组，绿毛虫是虫组。知道了蛋组的概念，我们就可以根据以下规律知道两只精灵是否可以

生出蛋：

1.一对拥有相同蛋组（未发现组除外）且性别不同的精灵可以生出蛋，子代的种类取决于母方；

2.除未发现组和百变怪组外的所有蛋组的精灵，均可以和百变怪生蛋，子代的种类取决于与百变怪生蛋的精灵；

3.没有性别或性别100%为♂的精灵，只能和百变怪生蛋，子代的种类取决于与百变怪生蛋的精灵；

4.从蛋中孵出的大多数是被遗传种类的精灵的最低级的退化型，但也有少部分例外。比如玛利鼠露利丽或者玛利鼠必须携带潮湿香炉才能生出利利鼠，否则将会生出玛利鼠。值得一提的是，这些精灵往往两个进化阶段都有自身独立的遗传技能。

5.尼多郎、尼多兰一家，萤光虫、幻光虫一家属于特殊的，性别直接决定精灵种类。即如果生出来的精灵判定为♂，就会生出尼多朗/萤火虫，如果判定为♀，就会生出尼多兰/幻光虫；

6.未发现组的精灵与任何精灵均不能生蛋，包括部分有性别的神兽，如炎钢兽、拉迪奥斯和拉迪亚斯；

个体值的遗传

我们一直强调，孵蛋是为了更容易的获得高个体值的精灵，但这并不意味着从蛋中孵出的精灵的个体值自然而然的就是高的。要解释这一说法，首先要从个体值的遗传机理说起：

1.在父母不携带任何道具时，子代精灵会从六项个体值中随机选择三项，这三项个体值中的每一项分别随机遗传自父方或母方。剩下的三项个体值随机生成。

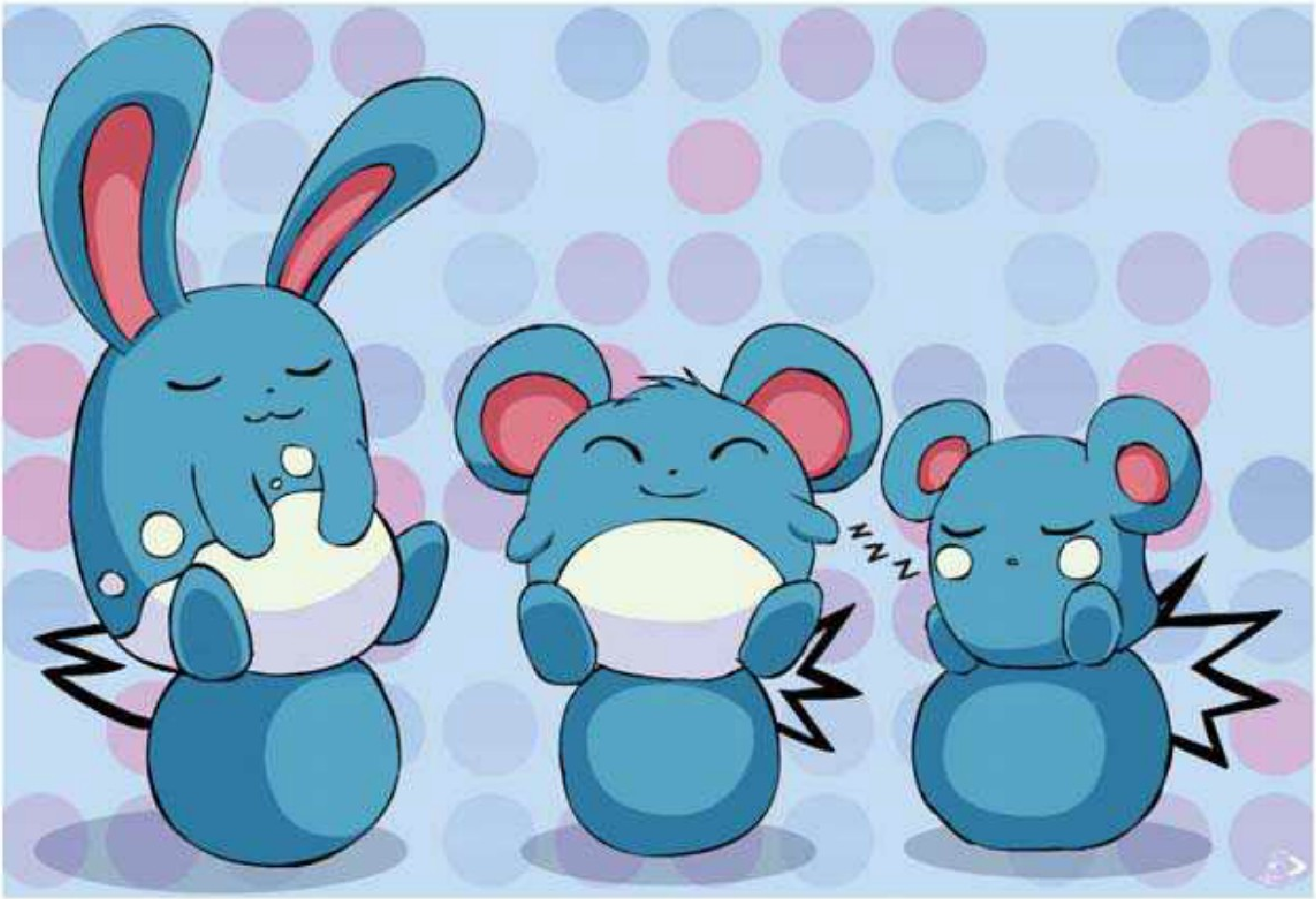
2.在父母中某一方携带任意力量套装的道具时，则强制遗传该精灵的力量套装所对应的个体值（比如携带了力量护腕的话就强制遗传攻击），再随机选择两项个体值，这两项个体值中的每一项分别随机遗传自父方或母方。剩余三项个体值随机生成。当父方和母方同时携带不同的力量套装道具时，不能同时起效，所以不要给父母同时带上力量套装的道具。

3.本作中道具红线获得了新效果，父母任意一方携带红线时，子代精灵的六项个体值中将随机选择五项，这五项个体值中的每一项分别随机遗传自父方或母方。剩下未遗传的那项个体值随机。

4.父母一方携带力量套装，另一方携带红线时，红线将首先发挥作用，选取五项遗传自父母的个体值。接下来力量套装发挥作用，将绑定的个体值项强制遗传给子代，剩余四项能力则随机从父方或母方中选择遗传。剩下未遗传的一项个体值由系统随机生成。

从上述规律可以看出，从蛋中出生的精灵并不会无缘无故就高拥有理想的个体值。子代的个体值有一部分是继承自父母，如果父母优秀，这部分个体值就将保持优秀。另一部分个体值是随机的，如果生下的蛋足够多，总会找出一个这部分的个体值也很优秀的子代。因此，利用孵蛋来获得理想个体值的精灵，本质上是利用孵蛋遗传个体值的效果，控制了子代个体值的浮动。

最初，我们可能只有两只个体值平平无奇的双亲，通过生出一定数量的蛋，因为生蛋随机生成部分个体值的关系，我们将获得部分个体值优秀（比如某项个体值31）的子代。让这些子代成为新的双亲，它们的子代中有一部分就会继承它们的个体值中优秀的那一项，如果生出蛋的数量足够多，这其中又会诞生随机个体值部分同样优秀的精灵。让这些精灵会成为新的双亲……如此周而复始，像走楼梯一样，利用生蛋可以控制后代的个体值浮动的效



果，一步一步地走向理想个体值，便是“孵蛋更容易的获得高个体值的精灵”的理由了。

性格、特性的遗传

从《心金·灵银》起，父母任意一方携带道具“不变石”的情况下，子代精灵必定遗传携带不变石方的性格。

在父母都不携带不变石的情况下，孵蛋获得的精灵的性格是随机的。性格将决定一只精灵的命运，孵出的精灵个体值再好，性格不对也往往难堪大用。因此实际孵蛋中，除非是碰到了必须携带对应香炉才能孵化的精灵，或是为了孵化掌握高压电击的皮丘外，如果父方或母方的性格正确，为了保证效率，一定要带上不变石。

特性的遗传则有以下规律：

1.当两只非百变怪的精灵生蛋时，如果母方为隐藏特性，子代将有60%的概率为隐藏特性，40%的概率为普通特性。如果子代有两种普通特性，则这两种特性的概率均为20%。

2.如果母方为普通特性，且子代有两种特性，子代特性与母方一致的几率为80%。

3.如果父母双方中有一只是百变怪，另一只是隐藏特性，子代将有60%的概率为隐藏特性，40%的概率为普通特性。如果子代有两种普通特性，则这两种特性的概率均为20%。

4.如果父母双方中有一只是百变怪，另一只是普通特性，且子代有两种特性，子代特性与母方一致的几率为80%。

其中，后两条是《X·Y》中新增的遗传规律。前代中，那些需要通过活动才能入手且性别限定为雄性的精灵的隐藏特性（如小火鸡的加速），必定雄性精灵的隐藏特性（如肯泰罗的全力攻击），以及无性别的精灵的隐藏特性（如海星星的分析）都是无法遗传的，但在《X·Y》中，得益于这两条规律，这些精灵都可以顺利量产。

技能的遗传

翻开手边的图鉴，大多数精灵的学招表里，都有“遗传技能”这一项，比如针栗鼠的遗传技能包括：光合作用、滚动、诅咒、腹鼓、快速防御、撒菱和变圆。遗传技能是只有从蛋中孵化的精灵才能掌握的技能，对于针栗鼠来说，如果它的父母拥有上述这些遗传技能，那么孵化出的针栗鼠就会掌握对应的技能。比如由会光合作用的图图犬♂与普通的针栗鼠♀生蛋，生出来的针栗鼠就已经学会了光合作用。

在以前的版本中，只有父方才能把技能遗传给子代，这不但增加了遗传的难度，还造成了部分技能无法共存的问题。本作中，母方也可以将技能遗传给子代，大大降低了遗传的难度，同时也解决了遗传技能不共存这一麻烦，使遗传技能的选择更为自由。一只精灵可以遗传的技能有以下几种：

1.该精灵在遗传表中的技能。父方和母方任意一方习得时，子代将遗传到该技能。
2.孵化的子代精灵的升级技能，如果父方和母方都已经习得，可以遗传给子代。
3.部分精灵幼年体的遗传技能与进化后的遗传技能不相同，比如只有利利鼠才能遗传到鼓掌与唱歌。父母任意一方掌握该遗传技能，另一方携带对应香炉，方可使子代遗传到该技能。
4.父母任意一方携带电珠，如果子代是皮丘，则这只皮丘拥有专有技能高压电击。
5.前作中，父方掌握的技能机技能或秘传机技能可以遗传给子代，但是《X·Y》中已经取消了这个设定。

技能的多次遗传

技能遗传的规律虽然简单，但在实际操作中有时会碰上很复杂的情况，并不是每一个遗传技能都像针栗鼠的光合作用这样简便。有的技能需要经由多只精灵之手才能遗传到，以下为几个实例。

例1：为舔舔糖遗传腹鼓

舔舔糖所在的蛋组（妖精组）并没有可以直接学会腹鼓的精灵。因此，首先我们需要一只会腹鼓的蚊香蝌蚪♂（水1组），与玛利鼠♀或者玛利露利♀生蛋，生出一只会腹鼓的玛利鼠♂。接下来，再让这只玛利鼠♂与舔舔糖♀生蛋，凭借着同时是水1组与妖精组的玛利鼠的过渡，我们才能使妖精族的舔舔糖学会腹鼓。

例2：为玛利鼠遗传腹鼓+水流喷射

上个例子中通过与蚊香蝌蚪生蛋，玛利鼠学会了腹鼓，然而因为蚊香蝌蚪学不了水流喷射，这只玛利鼠自然也无法将水流喷射同时遗传。因此我们需要另找一只玛利鼠♀，从哥达鸭等水1组的精灵那里遗传水流喷射。接下来，只要保证遗传了水流喷射的玛利鼠与遗传了腹鼓的玛利鼠性别相异，那它们的后代就可以同时拥有腹鼓与水流喷射了。

例3：使一剑魂学会广域防御

这一遗传的原理虽不复杂，但路径非



常的长。我们要从获得一只会广域防御的巨翅飞鱼♂（水1组）做起。让这只巨翅飞鱼与（水1组+怪兽组）水跃鱼♀的生蛋，获得会广域防御的水跃鱼♂。接下来再按同样的步骤，先后将广域防御遗传给草苗龟（怪兽组+植物组）、派拉斯（植物组+虫组）以及寄岩蟹（虫组+矿物组），获得会广域防御的寄岩蟹♂后，与同为矿物组的一剑魂♀生蛋，方能给一剑魂遗传到广域防御。

总而言之，口袋妖怪的世界非常广大，给精灵遗传技能经常会碰到各种意想不到的困难。能够根据技能遗传的原理，自己探索将这些困难克服，也是这款游戏的魅力吧！

遗传队列

以上的技能遗传只是最基本的遗传规律，在实际孵化中，有时候会遇到明明父母有了想要遗传的技能，生出来的子代的技能却不完全是我们想要的情况，这涉及到一只精灵遗传技能的遗传顺序问题。在《口袋妖怪X·Y》中，多项技能的遗传有以下规律：

1.当父方和母方都有可遗传技能时，母方的遗传顺序在父方之后。

2.当存在多个可遗传技能，且这些遗传技能分别属于父母同时拥有的升级技能与遗传表技能时，遗传表技能的遗传顺序在升级技能后。

接下来我们拿实际的例子来说明以上规律：

父方：妖精棉，技能：鼓掌+烦恼种子+围攻+地下交易

母方：喇叭芽，技能：鼓掌+打嗝+酸性炸弹+天气球

其中，父方的鼓掌和烦恼种子是喇叭芽的遗传技能，母方的四个技能全是喇叭芽的遗传技能。

孵化得出的子代：喇叭芽，技能：烦恼种子+打嗝+酸性炸弹+天气球

在这里，为了比较直观的解释遗传顺序，我们引入“遗传队列”这个概念，来解释游戏是怎样给子代遗传技能的。

第一步，系统判定双方共有且为喇叭芽升级技能的技能，这里没有；

第二步，系统判定父方所拥有的子代的遗传表技能，于是鼓掌与烦恼种子入遗传队列。此步后，遗传队列中的技能为鼓掌、烦恼种子；

第三步，系统判定母方所拥有的子代的遗传表技能，共有鼓掌、打嗝、酸性炸弹和天气球4个技能，但是当前遗传队列中已经有鼓掌，所以鼓掌不重复入队列。打嗝、酸性炸弹、天气球依次入队列。一旦队列内技能大于子代能掌握技能的数量上限时，最初入队列的技能（这里是鼓掌）出队列。队列中技能为烦恼种子+打嗝+酸性炸弹+天气球。

理论上子代技能为：烦恼种子+打嗝+酸性炸弹+天气球，与实际获得的子代遗传技能一致。

再举一个技能既属于子代升级技能又属于子代遗传技能的例子：

父方：玛利鼠，技能：超级健忘+腹鼓+灭亡之歌+蛮力

母方：玛利鼠，技能：水流喷射+腹鼓+舍身撞+蛮力

其中，父方的超级健忘、腹鼓、灭亡之歌、蛮力，母方的水流喷射、腹鼓、蛮力为玛利鼠的遗传技能，其中蛮力除了是玛利鼠的遗传技能外，还是玛利鼠的升级技能。

孵化出的子代：玛利鼠，技能：腹鼓+灭亡之歌+水流喷射+蛮力

判定顺序如下：

第一步：系统判定双方共有且为玛利鼠升

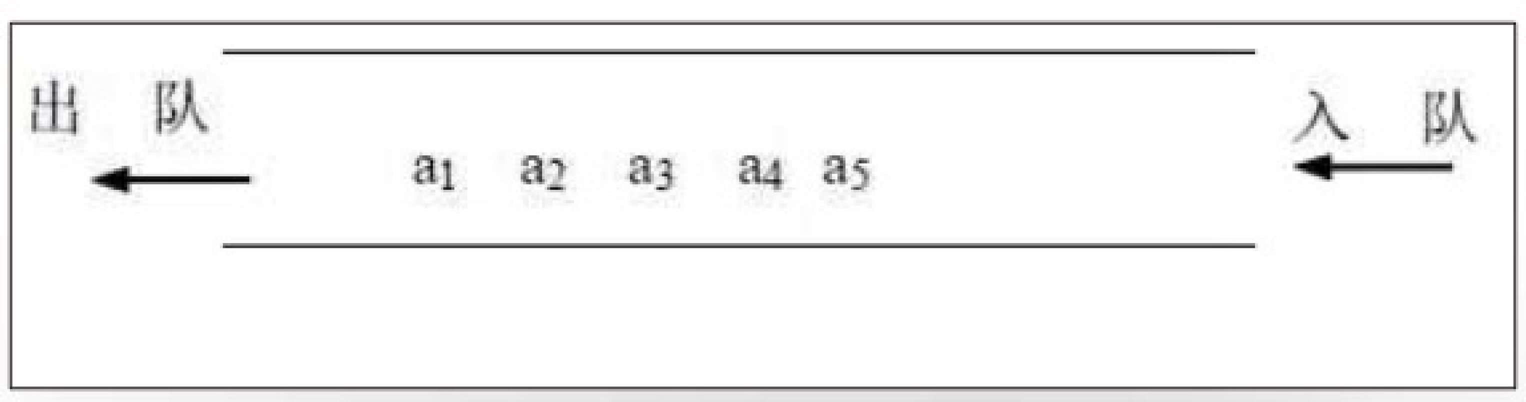
级技能的技能，蛮力入队列。此步后，队列中技能为蛮力；

第二步：系统判定父方所拥有的子代的遗传表技能，共有超级健忘、腹鼓、灭亡之歌、蛮力4个技能，其中，蛮力已经在队列内，不重复入队列。此时队列中技能为蛮力、超级健忘、腹鼓、灭亡之歌；

第三步：系统判定母方所拥有的子代的遗传表技能，共有水流喷射、腹鼓、蛮力3个，此时队列中技能已经满4个，于是按照先入先出的顺序依次淘汰队列中技能：水流喷射入队列，蛮力出队列；腹鼓已经在队列中，不重复入队列；蛮力入队列，超级健忘出队列。

理论子代遗传技能为：腹鼓+灭亡之歌+水流喷射+蛮力，与实际获得的子代遗传技能一致。

从以上的两个实例中可以看出，父母技能的顺序对子代技能有直接的影响（那个喇叭芽的例子就是笔者失败的反例，目标是遗传鼓掌+打嗝+酸性炸弹+天气球，结果没注意遗传顺序变成了烦恼种子+打嗝+酸性炸弹+天气球，好孩子不要学习），在不确定的情况下若想保证子代为自己想要遗传的4个技能的话，推荐先去将除遗传技能以外的技能全部遗忘，保证遗传的成功。



6V/5V精灵孵蛋实例

以下以前文所提到的喇叭芽为实例，介绍从0开始孵化成品的方法：

首先，孵化前，我们要确定最后孵化成型的目标：有效个体（是实战中能发挥作用的个体，例如物攻向精灵完全用不上特攻，那么特攻以外的5项个体被称为有效个体）为除物攻外5V，遗传鼓掌+打嗝+酸性炸弹+天气球，性格为胆小的喇叭芽。



第二步，确定遗传技能的路径：

鼓掌：正电宝宝（妖精组）→毽子草（植物组+妖精组）→喇叭芽（植物组）；

打嗝：毒斗蛙（人形组）→恶人掌（植物组+人形组）→喇叭芽（植物组）；

酸性炸弹：废箱怪（矿物组）→铁盘坚果（植物组+矿物组）→喇叭芽（植物组）；

天气球：假面玫瑰（植物组+妖精组）→喇叭芽（植物组）

明确了技能遗传路径后，根据前文所述的技能遗传方法，最终获得配招为鼓掌+打嗝+酸性炸弹+天气球的喇叭芽。

第三步：固定性格

将特性为同步率，性格为胆小的精灵，例如凯西，放在队首，去抓胆小的植物组精灵，也可以去抓百变怪。然后给这只胆小性格的精灵带上不变石，与喇叭芽生蛋后，子代的性格就是我们需要的胆小了。

第四部：提升个体值

在开荒阶段，获得个体值优秀的精灵的难度平心而论是比较大的，需要一定的耐心。在通关后，黄楠市（**キナンシティ**/Kiloude City）的精灵中心，有一位紫发NPC会告诉你精灵六项个体值之和的大致



范围?，哪些项的个体值最高，哪些项的个体值为0。在最初的孵化阶段，我们不需要关注个体值的总和，只需要关注个体值为31的项即可，判断语句如下：さいこうの 力（ちから）を もってい る/It can't be better in that regard。见到这样的语句，我们即可以判断子代有哪些个体值是31。由于最初的个体值为31的项不多，使用力量套装绑定个体更为稳妥，于是，我们给一方带上对应的力量套装道具，另一方带上不变石进行孵蛋。当出现有2项个体值为31甚至更多项个体值为31的后代时，我们可以马上替换掉当前使用的父亲/母亲，生出新的后代。就这样不断替换，到父方和母方个体值为31的项基本互补时，我们需要把带力量套装的一方取出，将携带道具替换为红线，开始最后的冲刺阶段。接下去的步骤与以上是相同的，不断替换个体值31项数更多且互补的精灵，最终得到我们需要的成品精灵。

一些其他的孵蛋小窍门

技能觉醒力量的属性由精灵个体值的奇偶决定，因此有些精灵为了使用特定属性的觉醒力量，会要求某几项的个体值是30而不是31，孵化起来较为困难。在孵化这些精灵时，我们可以先去百谷市（ヒャッコクシティ/Anistar City）精灵中心右侧第二间小屋的超能力者处（也就是获得TM10觉醒力量的NPC处），鉴定觉醒力量的属性，若属性不是我们所需要的，则不再去进行个体值的鉴定。

米亚雷市的战斗鉴定所战会将精灵的等级强制改成50，可以帮助鉴定精灵的个体值。和朋友对战，选择强制50级条款，也能达到相同目的。有条件的话更推荐朋友间对战，比起一次只能鉴定三个且种类不能相同的战斗鉴定所，玩家对战的方便之处在于可以将6个同样的精灵一起进行鉴定，对于连续刷蛋孵蛋来说无疑效率更高。

我们可以逐步收集有多个蛋组的高个体值精灵，比如水1组+妖精组的玛利鼠，陆上组+人形组的功夫鼬。这些精灵可与许多精灵交配，将他们作为父方并携带红线，这样可以迅速获得高个体的目标子代精灵。

最后要说的是，个体值其实对能力值的贡献不大，即使个体值不那么理想的精灵，我们只要保证关键项，如速攻型精灵的攻击/特攻和速度、盾牌向精灵的两防和HP达到31，也可以在对战中发挥出一定的实力。切记不要因为过度的追求高个体而失去了游戏的快乐，也预祝各位孵蛋的玩家能早日孵出自己心仪的精灵！

《口袋妖怪 X·Y》新晋PM大检阅

文 /koflover

通关后相信大部分玩家都进入了无尽的“蛋坑”之中，培养一个自己喜欢的 PM 虽然要耗费一定的精力，但培养完成后的满满成就感相信足以令各位乐此不疲。而这篇文章正是给各位入了蛋坑的读者朋友所准备，如果您对《口袋妖怪 X·Y》的新晋 PM 不太熟悉的话，也许本文可以为您提供一些参考和帮助。尽管本作新增 PM 的数量是历代最少的，但因为有一大批旧有 PM 改头换面成为了仙系，所以整个“新晋 PM”的数量群体还是挺可观的，本文的内容包括所有的仙系 PM 以及全国图鉴编号 649 之后的 PM，但不包括 MEGA 进化部分。另外本文侧重点仅仅在于各个新晋 PM 的特征和综述，如果读者朋友对哪一只 PM 非常感兴趣的话，可以关注我们的《口袋妖怪详尽分析》栏目。

No.036 皮可西（ピクシー、Clefable）

属性：仙

特性：魅惑身躯、魔法守护、天然

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
95	70	73	95	90	60	483

皮可西作为一只学招丰富且特性优秀的 PM，在本作中不但把烂大街的普通系换成了高端洋气的仙系，而且还增加了 10 点特攻种族值，可见设计者对它有多么偏爱有加。皮可西的战术非常丰富，可以说是只有想不到没有做不到，非常能够体现玩家的头脑和战术素养，而且让玩家孵出的各种不同特性和性格的皮宝宝几乎都有用武之地。



魔法守护作为游戏中强力而稀有的特性，是皮可西的优先选择。在攻击方面它能使生命玉不掉血，让皮可西免费享受 30% 的伤害加成；在防守方面它又可以对抗寄生种子、鬼火、石砾等大批带有伤害的变化类技能。虽然魔法守护特性非常厉害，但天然特性也有自己的独到之处，皮可西在攻击时可以无视对方提升的防御等级，在防守时也不怕对方的攻击等级强化，再加上仙系本身的抗性优势，配合宇宙能量等防守技能也是大有可为的。

No.040 胖可丁（プクリン、Wigglytuff）

属性：普通 + 仙

特性：魅惑身躯、好胜、洞察

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
140	70	45	85	50	45	435

一直生活在皮可西阴影下的胖可丁，因为本作中在属性上和皮可西分家，终于有了自立门户的机会。虽然胖可丁在能力、学招和特性方面都差了皮可西一大截，但“普通＋仙”的双本系攻击倒也是个不大不小的优势，并且本作中新增的好胜特性让胖可丁也有机会展现出自己的特攻实力。

胖可丁更适合在多打中出现，这一方面因为它在多打中更容易被对手降低能力从而触发好胜特性（威吓特性、粘网、冻结之风等等），另一方面它的主攻技能轮唱和魔力闪光在多打中会有更好的发挥空间。另外，因为胖可丁的高 HP 种族值，它的许愿往往能让换上来的队友一次性回复 3/4 甚至更多的 HP，比治愈波动好用得多，如果配合保护的话许愿也可以用来给自己加血。

值得一提的是，胖可丁的退化形态胖丁在携带进化辉石后耐久几乎不输给胖可丁，并且胖丁能够用队友守护特性给予同场队友良好的支援，而许愿、帮手、石砾这些技能由胖丁使用也是完全没问题的。不过进化辉石最怕的就是打落，一旦胖丁丢失了进化辉石后就被打回原形了。

No.122 吸盘魔偶（バリヤード、Mr. Mime）

属性：超能＋仙

特性：防音、过滤器、技师

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
40	45	65	100	120	90	460

吸盘魔偶新增了仙属性后就从强者林立的超能系中解放了出来，并且因为版本变动原因，它的特性也都有不同程度的增强。首当其冲的便是防音特性，因为声音类技能的增强，防音特性也水涨船高，像轮唱、爆音波在多打中都是非常厉害的技能，防音能防这些实在是太棒了。过滤器特性对吸盘魔偶来说也算不错，本来它只有鬼毒钢这 3 个属性弱点，特性再把属性克制的伤害从 2 倍降低到 1.5 倍后，几乎没有多少漏洞可循。而技师特性则变化不大，实际威力 90 的觉醒力量和实际威力 75 的充电光束都是前作就有的套路，而威力 50 的吸收之吻不能被吸盘魔偶所习得不禁令人感到可惜。



吸盘魔偶的特殊耐久尚可且拥有仙属性的先天优势，但因为在仙属性中有不少高特耐的 PM，所以吸盘魔偶往往不需要去担当特防盾牌，而是利用这种能力去完成诸如接力之类的工作。在仙属性 PM 中能学会接力棒的只有吸盘魔偶、钢嘴娃娃、光翼兽和仙精灵这几只，其中吸盘魔偶的特点是速度最快，并且能够利用“防音特性＋替身”来建立一个相对可靠的防守屏障，再在这个基础上去使用强化技能并接力；如果不用防音特性的话，“过滤器＋防御强化技能”也是一种思路。

No.184 玛利露利（マリルリ、Azumarill）

属性：水＋仙

特性：厚脂肪、大力士、食草

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
100	50	80	60	80	50	420

大力士特性的玛利露利在本作中是一只广受关注的热门 PM，虽然它的攻击能力远逊于同为大力士特性和仙系的 MEGA 钢嘴娃娃，但玛利露利不需要占用 MEGA 名额，而且掌握的攻击技能也比 MEGA 钢嘴娃娃丰富，所以还是非常有竞争力的。玛利露利算上大力士特性后，折合物攻种族值可以达到 149 左右，无论是嬉戏和攀瀑 / 水流喷射这样的双本系物攻（不用水之尾是因为命中不满），还是冷冻拳、打落、蛮力 / 升力拳这些扩大打击面的技能，都是相当有威力的攻击手段。玛利露利还能学会腹太鼓来进一步强化物攻能力，并且因为本作中不再存在遗传技能不共存的问题，“腹太鼓＋水流喷射”会成为一个非常有力的 Combo。如果玩家觉得腹太鼓太冒险的话，那靠着升力拳的强化效果来稳扎稳打也是可行的。

玛利露利除了在攻击方面的优势以外，防守方面也有两把刷子，它“水＋仙”的属性组合在全 PM 中独一无二，能够抵抗 7 个属性且只有 3 个属性弱点，抗性十分出色。虽然玛利露利一定会加满物攻努力，但还是能剩下 256 点努力值用来照顾耐久，偶尔参与防守还是足够的。

No.210 布鲁皇（グランブル、Granbull）

属性：仙

特性：威吓、快步、颤抖

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
90	120	75	60	60	45	450

在普通系中默默无闻的布鲁皇变成了仙系后，地位也是今非昔比。首先，它和钢嘴娃娃是仅有的两个具有威吓特性的仙系 PM，能够很好地承担起防守龙系物攻 PM 的重任。而和“钢＋仙”系的钢嘴娃娃相比，纯仙系的布鲁皇在对抗龙系物攻 PM 时相对更安心，因为布鲁皇的钢和毒这两个弱点属性的攻击力度是不如地面和火这两个钢嘴娃娃的弱点属性的。



另外，布鲁皇是仙系中惟一能学地震的 PM（不考虑布鲁狗），而在地震所克制的 5 个属性中，毒、钢、火都算是仙系的天敌属性，布鲁皇靠着“嬉戏＋地震”这两招已经足够对付大部分 PM 了，如果需要打击不怕地震的盔甲鸟、多塔克、耿鬼之类的 PM 时，再带上火焰拳或报复之类的技能即可。实在遇到打不动的对手时，还可以考虑用怒之门牙来对付。

布鲁皇由于速度过于缓慢，靠快步和颤抖这两个能够提速的特性也难以将其“拯救”，况且威吓特性的价值也比这两个特性高得多，从另一方面来说，慢速 PM 在使用报复、肉搏、蛮力等技能时还是有一定优势的。如果玩家实在纠结布鲁皇的速度问题，那可以考虑欺骗空间。

No.282 莎娜多 (サーナイト、Gardevoir)

属性：超能＋仙

特性：同步率、复制、超感知觉

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
68	65	65	125	115	80	518

由于 MEGA 莎娜多的存在，普通的莎娜多相对就没有那么受欢迎，毕竟 MEGA 莎娜多在种族值和特性方面都有更大的优势，使用同样战术的普通莎娜多仅有的优势就是能够自由选择的道具了。尽管莎娜多的复制特性有一定亮点，但要想复制到亲子爱之类的神级特性也不是件容易的事，就算有幸复制到大力士、加速或轻快这样的好特性，在莎娜多手里也很难发挥出应有的威力。

不过在那些对战常用的主流道具中，真正能让莎娜多胜过 MEGA 莎娜多的道具可能不多。生命玉的伤害加成和仙之皮肤相同，虽然生命玉能作用于全部攻击，但 MEGA 莎娜多有特攻优势，所以 MEGA 莎娜多高音的威力还是要大于生命玉莎娜多的月之力量；剩饭虽然有用，但这点回复能力还是比不过 MEGA 进化后的能力优势；突击背心对于特殊耐久原本就不俗的莎娜多来说是锦上添花，让莎娜多有当特盾的资本，但可惜的是突击背心与鬼火、殊途同归、鼓掌、戏法这些好技能还是有冲突，不能完全发挥出莎娜多的实力。

想来想去，也只有专爱围巾真正算是莎娜多的优势了，因为莎娜多有双本系攻击技能的支持，还有十万伏特、能量球、气合弹等技能来保证打击面，而且精神冲击还可以当作物攻技能来用，挺适合带上专爱围巾后的快攻打法，另外专爱围巾也可以配合戏法使用。

No.303 钢嘴娃娃 (クチート、Mawile)

属性：钢＋仙

特性：怪力钳、威吓、全力攻击

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
50	85	85	55	55	50	380



与莎娜多类似，因为有 MEGA 特性的存在，普通的钢嘴娃娃也是颇受冷遇，但玩家如果想用其他 MEGA PM 的话，那么普通的钢嘴娃娃还是有一定使用价值的，至少它的实际表现能够远远超过它的种族值表现。

钢嘴娃娃的威吓特性和全力攻击特性都非常厉害，前者变相提升物防，后者可以变相提升物攻和特攻，不过一般还是以物攻为主。钢嘴娃娃虽然物理耐久不高，但自身抗性还是非常不错的，再利用威吓特性可以顶得住不少物攻 PM 的攻击，只要小心火系和地面系的攻击就行了。虽然 MEGA 钢嘴娃娃的物理耐久更高，但因为它至多只能享受到一回合的威吓特性效果，在防守时还是不如普通的钢嘴娃娃好用。钢嘴娃娃还可以靠分担痛苦、能量储存等技能来提高自己的防守能力，在这个基础上可以再考虑怒之门牙、接力棒等手段。另外，钢嘴娃娃的嬉戏和铁头都可以触发全力攻击特性，相当于让物攻种族值提升到 125，再算上生命玉的加成，钢嘴娃娃的伤害能力也算是可圈可点。

No.468 光翼兽（トゲキッス、Togekiss）

属性：仙＋飞行

特性：紧张、天之恩惠、强运

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
85	50	95	120	115	80	545



光翼兽在加入了仙系行列后，“仙＋飞”的属性组合虽然在抗性方面没什么优势，但能同时抵抗地面系和龙系攻击却是值得称道的亮点，叠翅鲨龙如果不带钢系或毒系攻击的话，对付光翼兽还真有那么点费劲。

对于皮可西、胖可丁、布鲁皇这些PM来说，由普通系变为仙系绝对称得上是“鸟枪换炮”，但对于光翼兽来说却不尽然。“紧张特性＋神速”曾经是光翼兽的一个特色战术，但在本作中因为神速不再具有本系修正，所以这个战术也就失去了实用价值。另外，光翼兽没有仙系特攻大招月之力量，只能学会威力仅80且无附加特效的技能，这比起能搭配天之恩惠特性的昔日本系技能三角攻击也要逊色不少。当然，光翼兽的气刃斩依旧是杀手锏，在天之恩惠特性的作用下能有60%的害怕率，再加上电磁波的降速和25%不能行动的效果，对手每回合行动的几率只有30%，在单挑时可谓占尽优势。不过要注意到本作中的电系PM具有免疫麻痹的能力，而且它们在属性上也抵抗气刃斩，光翼兽这个打法在电系PM面前就无从施展了。但玩家可以考虑用顺风、粘网这些技能来代替电磁波的减速效果，在再加上替身作为防守屏障，这样在面对电系PM的时候还是可以占据一些主动权。

No.547 妖精棉（エルフーン、Whimsicott）

属性：草＋仙

特性：恶作剧之心、穿透、叶绿素

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
60	67	85	77	75	116	480

以消耗和干扰而见长的妖精棉在获得了仙属性后，虽然还是围绕着恶作剧之心特性的老一套打法，但因为自身抗性有显著提升，所以战术还是有一定发展变化的。这里我们谈一谈在本作中才有的内容吧。

在前作中可能不会有很多玩家去考虑让妖精棉携带棉花防御这个技能，但在本作中这个技能可以让妖精棉变成一面可靠的物防盾牌，只不过不能用来参与联防而已。虽然妖精棉的物理耐久不高，但棉花防御提升的3级物防可不是盖的，只要不是4倍克制妖精棉的毒系攻击，妖精棉都可以扛得住。至于那些被妖精棉属性抵抗的水、电、草、格斗、地面、恶、龙这些属性，连妖精棉的替身可能都打不掉。在面对对方的特攻PM时，妖精棉可以考虑光之壁，不过它的效果比棉花防御差了不少。需要注意的是妖精棉学不会光合作用，只能靠睡眠和寄生种子来回血。

因为妖精棉有不错的防守能力，而

且还能完全抵抗龙系攻击、寄生种子和粉尘类技能，所以它的鼓掌也有更大的用武之地。比方说玩家用妖精棉换上场挡下了蘑菇斗士的蘑菇孢子或是叠翅沙龙的流星群，那么对方只能选择跑路，因为妖精棉的鼓掌会让对方 PM 完全没有抵抗能力。如果玩家能猜到对方的动向，当回合就可以不用鼓掌而是用替身或寄生种子，这样就能更好地掌握战场的主动权。

另外值得一提的是妖精棉的“先制攻击”。在恶作剧之心特性的作用下，妖精棉的自然力量能拥有 +1 的优先度，在通常场地这招会变成三角攻击。尽管先制三角攻击看起来很诱人，但妖精棉毕竟特攻能力非常有限，自然力量一般也只能起到收拾残局的效果而已。

No.652 重铠鼠（ブリガロン、Chesnaught）

属性：草 + 格斗

特性：新绿、防弹

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
88	107	122	74	75	64	530



重铠鼠是继蘑菇斗士和比里基昂之后又一只“草 + 格斗”属性的 PM，与同样侧重防守的比里基昂相比，重铠鼠的特色就在于防弹特性，这个特性可以挡下很多攻击技能，其中包括淤泥爆弹、火焰弹这些在属性上克制重铠鼠的技能，该特性的强大之处可见一斑。重铠鼠还能学会寄生种子、撒菱、分担痛苦、先制防御、针刺防御这些好技能，在盾牌 PM 中实属罕见，无论是在特性还是技能配置上都要更胜比里基昂一筹。当然重铠鼠和比里基昂一个重物防一个重特防，定位还是有些区别的。

与优秀的防御能力相比，重铠鼠的攻击能力要逊色不少。本来它的攻击能力就不如同属性的蘑菇斗士，而且自己还学不会种子机枪、肉搏、吸收拳、音速拳这些本系好招，空有强化技能腹太鼓也派不上什么用场。

No.655 魔法狐（マフォクシー、Delphox）

属性：火 + 超能

特性：猛火、魔术师

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
75	69	72	114	100	104	534



“火 + 超能”的魔法狐集合了火系和

超能系两大属性的特长，比如火系的鬼火封物攻、晴天强攻、燃烧殆尽打游击、火焰漩涡束缚消耗，超能系的精神冲击特攻双刀、戏法（替换）专爱道具、预知未来、欺骗空间等等，都是魔法狐可以用到的战术套路。与同属性的比克提尼相比，魔法狐的能力分配更加合理，104 的速度看起来不高但却在火系 PM 中名列前茅，带上专爱围巾后快攻能力还是很强的。

此外，魔法狐的魔术师特性也非常有趣，等自己把属性宝石、白色香草、各类树果等一次性道具消耗掉后再用特性把对方的道具偷过来。但魔术师特性与专爱道具的搭配并不理想，如果带专爱道具的话那还是用猛火特性吧。

No.658 上忍蛙（ゲッコウガ、Greninja）

属性：水 + 恶

特性：激流、变幻自在

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
72	95	67	103	71	122	530



上忍蛙作为水系中速度种族值最高的 PM，居然还有变幻自在这个神级特性，能在强者如云的水系大军中脱颖而出也就没什么可奇怪的了。变幻自在特性在攻击方面，可以保证每个攻击技能都有本系加成，等于变相提升了攻击输出能力；在防守方面，如果上忍蛙能在对方行动之前出招，那就可以通过变换属性来抵挡对方的攻击，不过这需要玩家有一定的先读技巧才行。

变幻自在特性的用法非常多，玩家可以尽情发挥自己的想象力，打出令对手瞠目结舌的奇特战术。比方说学了暴风雪的上忍蛙可以在冰雹队中担任主力，学了岩崩后就可以享受到沙尘暴天气的特防加成，学了觉醒电可以挡对方的麻痹技能（不能用来解除麻痹），学了撒菱可以挡十万伏特，学了杂耍可以挡地震，学了影袭后就不用再害怕音速拳。

另外，考虑到上忍蛙是速度最快的主角 PM（不考虑发动了叶绿素特性的妙蛙花），在多打中由它先手使用水之誓言是不错的选择，这样的话就可以让特攻高但速度不够快的 MEGA 妙蛙花、MEGA 喷火龙 Y 紧随其后使用合体技了。

No.660 掘岩兔（ホルード、Diggersby）

属性：普通 + 地面

特性：拾取、颊囊、大力士

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
85	56	77	50	77	78	423

由于大力士特性的存在，掘岩兔这只种族值平平的 PM 像玛利露利那样也受到了不少关注。虽然玛利露利的抗性有优势，但掘岩兔的物攻种族值更高，换算成种族值后可以达到 163，主攻技能的威力也更大，并且掘岩兔的剑舞和巨大化也比玛利露利的腹太鼓要稳妥一些。

掘岩兔的主攻技能少不了地震，而普

通系技能则要考虑电光石火或报恩，在某些情况下甚至需要两招一起用。掘岩兔的物攻技能也算丰富，石刃、蜻蜓点水、臂锤、狂野雷电这些招基本上可以满足一般需要，如果道具携带气息腰带的话，还可以带一招挣扎来出奇制胜。另外，空元气在本作中具有无视烧伤且伤害依旧翻倍的效果，可以用来对抗对方的鬼火，但非普通系 PM 带这招不利于扩大打击面，而掘岩兔拿来当本系技能用就没有什么问题了。

No.663 火矢鹰（ファイアロー、Talonflame）

属性：火＋飞行

特性：火焰之躯、疾风之翼

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
78	81	71	74	69	126	499

在历代的“家门鸟”中，火矢鹰的实力应该是最强的，它的实力主要得益于疾风之翼这个神级特性，如果把这个特性随便换给哪个飞行系 PM，那么这只 PM 也绝对能跻身于热门行列。当然，火矢鹰的火属性也是它胜过一般家门鸟的原因之一，这能让它在晴天天气中有更强的攻势，而且还能用鬼火限制对方的物攻手。

疾风之翼特性使得火矢鹰拥有游戏中超强的先制攻击能力，勇鸟的伤害输出值可以达到 46980 之多，只比伤害输出值 47880 的 MEGA 灾兽的突袭低了一点点。但火矢鹰可以靠生命玉、专爱头巾、飞之宝石（本作暂时还无法入手）等道具来进一步提升勇鸟的伤害，而 MEGA 灾兽就不能再借助什么道具的帮助了。由于火矢鹰的先制勇鸟的强大威慑力，那些被飞行系克制的速攻型 PM 都难以出头，比如火鸡斗士、藤王蛇、烈火蛾等等，尤其是在前作中称王称霸的格斗系，在本作终于消停了一些。

因为勇鸟有反弹伤害的副作用，有些玩家出于续航能力的考虑，舍弃了勇鸟而选择杂耍，但该技能只适合搭配飞之宝石，对于实机玩家来说暂时还不适用。除了飞行系攻击外，火矢鹰还可以考虑烈焰驱动、蜻蜓点水、燃烧殆尽等攻击技能，辅助技能方面有顺风、羽休、鬼火、剑舞、巨大化、替身等多种选择。

No.666 绚丽蝶（ビビヨン、Vivillon）

属性：虫＋飞行

特性：鳞粉、复眼、队友守护

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
80	52	50	90	50	89	411

拥有十几种形态的绚丽蝶不仅仅是供玩家收集的“标本”，而且在对战中也有两把刷子。它和巴大蝴一样都拥有复眼特性，但却比巴大蝴的速度快了一些，且技能配置也更加优秀。

复眼特性可以使催眠粉的命中率提升到 97.5%，几乎达到每发必中的程度了，虽然催眠粉对草系 PM 无效，但毕竟草系 PM 被绚丽蝶属性克制，相信没有几个草系 PM 敢在绚丽蝶面前造次。除了“复眼催眠粉”这种巴大蝴也会的雕虫小技以外，绚丽蝶还能学会暴风，在复眼特性的作用下这招命中率达到了 91%，这让人不禁想起电狼蛛的“复眼雷电”。除了这两招以外，绚丽蝶还能学会蝶舞，让自己的攻击能力、抗击打能力和先手能力都提升一个台阶，但因为绚丽蝶的基础耐久比较差，如果没有催眠粉的帮助，贸然蝶舞肯定是送死。

值得注意的是，绚丽蝶是惟一一只拥有队友守护特性的完全进化 PM，拥有很大的种族值优势，在多打中是个不错的人选。虽然它没有顺风、帮手、欺骗空间这类多打的好技能，但专属技能粉

尘还是挺有用的，可以保护到自己和那些怕火的队友。

No.668 火焰狮（カエンジシ、Pyroar）

属性：火＋普通

特性：斗争心、紧张感、自信过剩

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
86	68	72	109	66	106	507

火焰狮是一只能力与外表不甚相符的PM，它虽然外表看起来很威武，但却是一只特攻 PM，物攻能力出奇之低。在它的三个特性中，斗争心特性可以围绕双方的性别来做一些文章，紧张感特性可以禁用对方的抗属性或是解除烧伤（异常状态）的果实，而自信过剩特性一般派不上用场，总不能为了这个特性再给火焰狮配一招平时用不上的物攻技能吧。

虽然火焰狮的特性看上去比较别扭，但它的能力还是可圈可点的。在火系 PM 中火焰狮的速度种族值仅次于 MEGA 地狱猎犬和豪火猴，特攻能力也不低，并且还有双本系特攻技能的支持。斗争心特性对同性 PM 时可以提升 25% 的伤害输出，对异性 PM 时虽然只有 75% 的伤害但却可以靠魅惑来限制其行动能力，甚至用做伴将对手的特性也改成斗争心，这样的话对方的 PM 在攻击我方的火焰狮以及和火焰狮同性的 PM 时也会降低伤害。

No.671 花仙后（フラージェス、Florges）

属性：仙

特性：鲜花面纱、共生

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
78	65	69	112	154	75	553

花仙后是仙系中种族值仅次于神兽泽



尼亚斯的 PM，超高的特防和不低的特攻是它的能力特点，再加上仙系本身的抗性优势，使得花仙后能很好地胜任特防盾一职。不过花仙后只有睡眠和许愿这两招来回血，回复能力很有限；它的两个特性都只能在多打中起作用，而且对自己没有任何帮助；另外花仙后属于贫招的 PM，特攻技能少而辅助技能更加捉襟见肘。这些因素都会影响到花仙后在单打中的表现。

在单打中，花仙后在和对方的特攻手对拼时还是蛮厉害的，钢系和毒系以外的特殊攻击技能基本打不动它，而真遇到 UFO 磁怪、妙蛙花这类钢毒特攻手时，依靠着冥想或光之壁也是有周旋能力的。另外花仙后还能学会芳香疗法，偶尔可以客串当次队医。在多打中，花仙后的两个特性可以派上用场，但效果并不算很强。

No.673 进击羊（ゴーゴート、Gogoat）

属性：草

特性：食草、绿草毛皮

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
123	100	62	97	81	68	531

貌不惊人的进击羊在草系 PM 中种族值名列前茅，仅次于巨藤怪以及一些 MEGA 进化 PM 和神兽。它的 HP 很高两攻也不错，但能学的特攻技能少得可怜，连绿叶风暴都没有，只有能量球、冲浪、觉醒力量、自然力量这几招，所以特攻种族值那部分是掺水分的，进击羊的实际种族值也要打一定的折扣。

不过除了特攻乏力这个缺点以外，进击羊的优点还是挺多的。它的物攻能力还说得过去，木角算是物攻版的亿万吸取，可以配合食草特性以及巨大化来进一步提升伤害和回复效果，再加上地震、狂野雷电、报复、岩崩这些招基本可以满足物攻需要了。进击羊能学会一般草系 PM 所没有的饮奶，保证了自己在恶劣天气下的回复能力，再加上剩饭、寄生种子、木角以及草之领域的回复效果，进击羊的回复能力会相当出色。另外，进击羊的绿草毛皮特性也非常厉害，如果加满物防努力的话那么物防种族值可以折合到 117，而物理耐久可以达到 150300 之多（不计性格修正），只比阿尔修斯的物理耐久低了一点，但进击羊自己学不会草之领域，只能让队友为它提供帮助了。

No.675 武者熊猫（ゴロンダ、Pangoro）

属性：格斗＋恶

特性：铁拳、破格、气魄

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
95	124	78	69	71	58	495

武者熊猫虽然种族值不高，但在格斗系中算是一只比较有特点的 PM。它是惟一拥有气魄特性的格斗系 PM，能让拥有本系加成的格斗系技能打中鬼系 PM，而且对米卡尔鬼还具有属性克制的效果，不过因为武者熊猫本来就有恶系技能可以打鬼，气魄特性的作用没有想象中那么大。武者熊猫还有强大的专属技能告别台词，但可惜的是它的速度比较慢，不能很好地发挥出这个技能的应有效果，而带上专爱围巾后尽管有机会先手，但毕竟也会影响灵活性。

武者熊猫的特点不够突出，而缺点却有些严重。它作为一只慢速高攻 PM，耐久不高抗性也比较差，使用起来本身就有一定难度。而它最大的缺点还在于贫招，它学会的最高威力本系技能就只有臂锤和报复，没有蛮力、肉搏、飞膝踢这种一般格斗系 PM 都有的大招，没有吸收拳、音速拳、突袭、追击这些高性能技能，甚至连爆裂拳、火焰拳、雷电拳、冷冻拳这些配合铁拳特性的招数也没有，攻击能力实在不容乐观。不过武者熊猫的贫招主要还是因为版本问题，相信资料篇有了定点教学技能后它就不会无招可用了。

No.676 特里米安犬（トリミアン、Furfrou）

属性：普通

特性：毛皮外衣

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
75	80	60	65	90	102	472

特里米安犬从外表看起来似乎和那些凶神恶煞的猛兽不在同一个战斗力档次，但谁要是低估这个小家伙的实力可就大错特错了。它的独门特性毛皮外衣能够使受到的物理伤害减半，相当于防御版本的大力士特性，最多可以让物防种族值折合到 172 种族值的水准，叠翅陆鲨一发逆鳞连它一半 HP 都打不掉。不仅如此，特里米安犬还能学到棉花防御、圆瞳这些防御技能，弥补了普通系缺乏抗性的不足，除了那些破格特性的格斗系 PM，很难有哪个物攻 PM 可以突破它这道屏障。特里米

安犬的缺点是没有自我再生之类的回复技能，如果用睡眠回血的话可以考虑带上梦话，避免给对手留下可乘之机。

棉花防御在面对比自己速度慢的物攻PM时会很好用，如果遇到速度快的物攻PM尤其是格斗系时，那么先制技能圆瞳就比较保险，而且这两招一起带上也没什么问题。另外，特里米安犬还可以考虑蜻蜓点水、电磁波、剧毒、替身、吼叫来提高自己的防守能力，也可以用报恩来攻击。

No.678 神秘猫（ニャオニクス、Meowstic）

属性：超能

特性：锐利目光、穿透、恶作剧之心（雄性）/好胜（雌性）

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
74	48	76	83	81	104	466



神秘猫的雄性和雌性在特性和学招方面有些差别，属性和种族值则是完全一样的。恶作剧之心特性的雄性神秘猫比较适合干扰辅助，好胜特性的雌性神秘猫比雄性多出了信号光线和援助力量这两招，更侧重直接攻击。不过神秘猫的种族值在攻击方面没什么优势，且超能系PM本身也不缺攻击好手，所以雄性神秘猫相对更吃香一些。

雄性神秘猫和金钱猫是游戏中仅有的两只会猫手的恶作剧之心特性的PM，依靠先制猫手的能力可以做到很多令人意想不到的事，比如猫手蘑菇孢子，不过本作中猫手无法再抽取到吹飞和吼叫，猫手战术的威力有所下降。即便雄性神秘猫不用猫手，那也有反射盾、光之壁、栅栏、戏法、神秘守护、替身，不愁恶作剧之心特性没有用武之地。随着下个版本定点教学技能的加入，相信神秘猫会得到更多适合恶作剧之心特性的好技能。

No.681 剑盾魂（ギルガルド、Aegislash）

属性：钢+鬼

特性：战姿切换

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计	形态
60	50	150	50	150	60	520	守备形态
60	150	50	150	50	60	520	攻击形态

游戏中具有多形态的PM要说也不在少数，但像剑盾魂这样以形态切换作为核心的PM就绝无仅有了，这只PM的高人气相信也不必多言。剑盾魂在使用攻击技能时会自动变成攻强守弱的攻击形态，交换下场或使用技能王者之盾时会变为攻弱守强的守备形态，如果玩家能灵活运用好形态切换的技巧，那么剑盾魂似乎就可以变成一只物攻、物防、特攻和特防都有150种族值的战争机器；但如果玩家掌握不好操作技巧，那剑盾魂可能只是一个两攻两防都只有50的弱鸡而已。

由于剑盾魂的速度比较慢（某些玩家甚至会刻意降低速度努力值和个体值），能够先利用守备形态承受对方的攻击，然后再变成攻击形态还手攻击，最后在次回合交换下场或使用先制的王者之盾来变回守备形态。但如此模式化的攻击方式也很容易被对手针对，比如对手可以在剑盾魂攻击的那回合使用保护或替身来抵挡它的攻击，再在剑盾魂用王者之盾保命之际去

强化或用鬼火之类的技能干扰，剑盾魂就会全面陷入被动了。

为了使剑盾魂变得不那么“模式化”，很多玩家也在摸索开发新的打法。比如在守备形态下不断剑舞，争取在攻击形态下一招制敌；舍弃王者之盾并带上道具专爱头巾，攻击后直接交换下场；使用剧毒来消耗防守，待对手耗不过准备交换下场时再用追击予以重创。目前剑盾魂还属于比较贫招的 PM，如果它在未来通过定点教学来学会分担痛苦、挡路、石砾这些技能的话，战术打法会更加灵活。

No.683 芬芳鸟（フレフワン、Aromatisse）

属性：仙

特性：治愈之心、芳香面纱

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
101	72	72	99	89	29	462

虽然仙系 PM 在本作中比较吃香，但芬芳鸟却备受冷遇，在 PO 对战平台的使用率统计中，芬芳鸟和天线鼠这两只 PM 的使用率在仙系 PM 中是最低的。这是因为芬芳鸟的种族值没什么亮点，纯仙系的属性也有点平庸，而特性在单打中也派不上多大用场。芳香面纱可以使己方 PM 不受精神系技能的影响，也就是束缚、魅惑、鼓掌、寻衅、挑拨和回复封印这几招，考虑到这几招在多打中的出现率不算高，可能有几率帮队友解除异常状态的治愈之心特性会更有用一些。

芬芳鸟一般都是在多打中放欺骗空间，使自己和慢速队友得到先手优势，之后可以用反射盾、光之壁来进一步辅助队友，或是用月之力量等特攻技能来攻击。值得注意的是芬芳鸟能学会精神冲击，这可是超能系 PM 才有的特攻双刀手段。

No.685 舔舔奶糕（ペロリーム、Slurpuff）

属性：仙

特性：甜蜜面纱、轻身

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
82	80	86	85	75	72	480



舔舔奶糕虽然身材看上去很“臃肿”，但因为有轻身特性所以速度还是非常快的，在仙系 PM 中仅次于叶绿素特性的妖精棉。它的另一个特性甜蜜面纱相当于团队版本的失眠特性，省去了换草系 PM 挡对手催眠粉的麻烦。不过团队防催眠的效果其实没有那么给力，如果有团队防烧伤或防麻痹的特性就好了。

在单打中舔舔奶糕主要还是选择轻身特性，道具可以携带加血或抗属性的树果来便于特性的发动。提速后的舔舔奶糕可以尝试用腹太鼓来强化物攻，不过它的物攻技能少得可怜，除了嬉戏和报恩外就挑不出什么好的攻击招式了，遇到钢系 PM 时会很头疼。它的特攻技能稍微多一些，但学不会月之力量只好退而求其次选择魔力闪光，强化只有冥想没有阴谋，攻

击力度也不容乐观。舔舔奶糕还能学会棉花防御，但它的干扰辅助技能太少，即便能顶住对方的攻势，也很难做出什么有效的反击。

No.687 暴君乌贼（カラマネロ、Malamar）

属性：恶 + 超能

特性：乖僻、吸盘、穿透

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
86	92	88	68	75	73	482

暴君乌贼最吸引玩家之处在于它的乖僻特性，这让它的蛮力能够附带巨大化的效果，可以一边攻击一边提升攻防，有几分前作的乖僻藤王蛇的风采。虽然蛮力不是暴君乌贼的本系技能，但它的基础威力毕竟摆在那，比本系精神切割的威力还要高一些，而另一个本系技能报复如果不能后手攻击的话，威力也是低于蛮力的。正因为精神切割和报复的威力局限，暴君乌贼可能会考虑带上专爱围巾用蛮力从头打到尾，除非撞到鬼系 PM 这面墙的时候才会收手。专围暴君乌贼如果是极限速度，那么 50 级时可以和 135 速度种族值的 MEGA 雷电兽持平（100 级时的速度会慢 1 点），但因为 MEGA 雷电兽并不算是极为常见的 PM，所以暴君乌贼可以少分一些速度努力，能超过速度种族值 130 的那批 PM 就可以了。另外它虽没有戏法但却能学会顶替，在必要的时候可以用这招把专爱围巾交换出去。

暴君乌贼除了靠蛮力强攻外，也可以在多打中辅助队友。它的专属技能能力反转可以配合队友 PM 的流星群、燃烧殆尽、绿叶风暴等技能，让队友在下回合依然有充足的火力输出；如果对手使用棉花防御、粘网这些技能的话，能力反转也能起到非常好的效果。如果条件允许的话，暴君乌贼还可以对队友使用单纯光线，这样的话队友降低的能力等级会翻倍，能力反转后的收益也会更高。除了这些技能之外，欺骗空间、反射盾、光之壁等技能也是多打中的常用技能。

No.689 藤壶勇士（カメノデス、Barbaracle）

属性：岩 + 水

特性：硬爪、狙击手、偷盗恶习

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
72	105	115	54	86	68	500

藤壶勇士的能力特点与同属性的镰刀盔、坚甲龟有些类似，但镰刀盔和坚甲龟的轻快特性在没有了永久雨天的支持后威力骤降，所以特性更实用的藤壶勇士便有了更充足的使用理由。

硬爪特性可以使藤壶勇士的接触攻击提升 30% 的伤害，换算成物攻种族值的话就是 151 点，比大力士特性的玛利露利还要强一些。不过藤壶勇士能学会的最高威力的水系物攻技能是威力 75 命中 95 的贝壳刃，如果不触发降物防特效的话就完全比不过玛利露利的攀瀑和水之尾；藤壶勇士的岩系物攻技能以及地震都不能享受到硬爪特性的加成，只能靠十字切、毒突这些招来发挥特性的作用了。

狙击手特性对藤壶勇士来说也是挺不错的，像石刃、十字切和暗影爪都是易会心的攻击技能，一旦打出会心后就有 2.25 倍的伤害，并且藤壶勇士是惟一一只带有狙击手特性的岩系 PM，石刃的伤害足以傲视群雄。不过藤壶勇士需要进一步提升会心率才能保证狙击手特性的稳定发挥，道具带聚焦镜的话可以让这些技能的会心率达到 50%，如果能接力蓄气的话就有 100% 的会心率了。

藤壶勇士还拥有破壳这样的神级强化

技能，再配合硬爪或狙击手特性的伤害加成，要秒杀对手是轻而易举的事情。如果藤壶勇士把速度加到极限，在 50 级时可以正好和速度种族值 108 的专爱围巾 PM 一样快，也就是豪火猴、特拉奇昂和凯路迪欧这三只格斗系 PM，如果确定对方没有先制攻击技能时，藤壶勇士就可以豁出去跟它们赌一赌看谁先手攻击。

No.691 藻海龙（ドラミドロ、Dragalge）

属性：毒 + 龙

特性：毒刺、毒手、适应力

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
65	75	90	97	123	44	494

藻海龙是少有的不怕仙系攻击，且面对仙系 PM 时可以反客为主的龙系 PM，虽然它的种族值在龙系 PM 中偏低，但种族值分配却相当合理，在舍弃速度的基础上换来了不俗的两攻和两防，既能强攻也能拿来防守。藻海龙的适应力特性非常给力，在使用流星群和淤泥爆弹时可以提升 33% 的威力，相当于让特攻变相提升到 145 种族值的水准，这让拉迪奥斯这种高特攻的龙系 PM 都黯然失色。但可惜的是游戏中暂时无法入手隐藏特性的藻海马和藻海龙，所以玩家现在只能先在对战平台中用着爽爽了。

即便玩家暂时拿不到适应力特性的藻海龙，另外两个特性其实也不错。毒刺特性表面看上去很弱，但这只是以往毒刺特性 PM 的耐久太低给人造成的错觉，放在藻海龙手里还是相当不错的。毒手特性只能由接触攻击来触发，但可惜的是藻海龙学不会最适合搭配毒手特性的毒突，只能靠龙尾、嬉戏等物攻技能，况且藻海龙的物攻不是很高，如果未来它能从定点教学中学会逆鳞的话，毒手特性会更受青睐。

除了毒刺和毒手这两个特性外，藻海龙还可以用剧毒或毒菱使对方中毒。中毒的意义并不是为了那点持续伤害，而是让毒液冲击这招的伤害倍增，如果藻海龙的适应力特性在游戏中开放的话，那毒液冲击的威力也是相当恐怖的。

No.693 重炮虾（ブロスター、Clawitzer）

属性：水

特性：超级炮台

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
71	73	88	120	89	59	500



重炮虾在水系 PM 中具有数一数二的特攻，只低于 MEGA 水箭龟和一些水系神兽（不计道具加成），并且超级炮台特性还能使水之波动、波导弹、恶之波动这类技能的威力提升 50%，但因为该特性对冲浪、高压水泵等水系主攻技能无效，所以没有换算成种族值的价值。与同特性的 MEGA 水箭龟相比，重炮虾在各项种族值都全面处于下风，惟一值得庆幸的就是拥有空缺的道具栏位，可以用生命玉、专爱围巾等道具来提升自身战斗力。

由于重炮虾只有超级炮台这一个特性，且自身技能也很贫乏，所以配招也很模式化。享受特性加成的水之波动与冲浪

的威力相同，但多出了 20% 的混乱几率，在单打中比冲浪好用；波导弹、恶之波动、龙之波动在特性的作用下具有比较可观的威力，其中龙之波动在对付 4 倍弱冰的龙系 PM 时虽然不及冷冻光线好用，但因为现在不怕冰的龙系 PM 越来越多，龙之波动的适用范围还是比较广的。

No.695 电蜥龙（エレザード、Heliolisk）

属性：电＋普通

特性：干燥肌肤、沙隐、太阳力量

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
62	55	52	109	94	109	481

电蜥龙的种族值特点与好些速攻型电系比较类似，比如雷精灵、雷电兽、雷皇之类，但因为它额外的普通属性可以多带来一个本系技能，所以输出能力反倒比这些 PM 更强一些，尽管它目前能学的普通系特攻技能只有破坏光线和轮唱这两招。电蜥龙的三个特性均和天气有关（冰雹天气再次受到了歧视……），且用法各有不同。不过因为永久天气的消失，天气战术在单打中的威力与前作那真是天壤之别，在多打中所受到的影响倒没有那么大。

在晴雨沙三个天气中，雨天与电系的契合度是最高的，因为电蜥龙除了特性以外，还可以享受到雨天雷电必中的天气加成和雨天冲浪的伤害加成，而其他两个天气都只和特性关联而已。凭借干燥肌肤和剩饭的回复效果，电蜥龙每回合能回复 3/16 的最大 HP，让自己有充足的资本使用替身和对手周旋。况且雷电本身还有 30% 的麻痹几率，与替身配合起来也不错。虽然雨天可以更好的发挥出电蜥龙的实力，但目前已知的雨天天气手只有蚊香王一个（不考虑海皇牙），控制主场天气的能力不怎么强，有时候还得让电蜥龙自己带求雨。

晴天中的电蜥龙则是另外一种玩法，太阳力量特性能让它的特攻提升 50% 也就是相当于 188 种族值的水准，虽然不能在晴天中用雷电，但十万伏特、破坏光线或轮唱的威力也相当优秀。沙暴天气的套路是用毒蛇凝视和沙隐来影响到对手的攻击成功率，这样就更容易把替身保留下来从而起到控场的效果。用毒蛇凝视而不用电磁波的原因是毒蛇凝视在本作的命中率提升到了 100%，而且对地面系 PM 也有效。

No.697 暴龙王（ガチゴラス、Tyrantrum）

属性：岩＋龙

特性：强壮之颚、石头脑袋

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
82	121	119	69	59	71	521

暴龙王的“岩＋龙”是个比较独特的属性组合，虽然该属性组合在抗性方面并没有什么可取之处，但却拓广了龙系 PM 的使用空间，比如在沙暴天气以后就不是叠翅沙龙一家独大了。暴龙王的物攻虽然在龙系中不突出，但特性却非常暴力，这让它有充足的本钱和其他龙系PM去竞争。

强壮之颚特性能够让啃咬类技能提升 50% 的威力，尽管暴龙王的本系技能无法享受到这个属性，但雷之牙、炎之牙和冰之牙这三个打击面不俗的技能都提升到了 97 的威力，超过了十万伏特等技能的威力档次；120 威力的咬碎也很诱人，从打击面来说甚至可以代替同威力的龙爪。

暴龙王还有个给力的石头脑袋特性，配合 150 威力的双刃头突和强化技能龙舞或磨爪，攻击力度非常可怕。游戏中能学双刃头突的并不多，而岩系 PM 更是只有太阳珊瑚、哥特拉王、战槌龙、霸空祖鸟和暴龙王这几只，比暴龙王物攻高的 PM

没有石头脑袋特性，有石头脑袋特性的PM不如暴龙王物攻高，暴龙王的优势可见一斑。不过石头脑袋特性在游戏中暂时还无法入手，在未来开放后玩家就可以感受到暴龙王的强大战斗力了。

No.699 极光龙（アマルルガ、Aurorus）

属性：岩＋冰

特性：冰冻皮肤、降雪

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
123	77	72	99	92	58	521

极光龙的“岩＋冰”属性被玩家诟病不已，它有两个4倍弱点和四个2倍弱点，而且只能抵抗4个属性，这使得原本耐久不俗的极光龙在防守方面实际上毫无建树。不过极光龙的特性和技能配置还是不错的，而且“岩＋冰”这属性从另一方面来看倒是沙雪天气两相宜，有了沙尘暴天气的特防加成后，极光龙还真能在防御端做出点贡献。

极光龙的冰冻皮肤特性目前在游戏中是独一无二的，它可以用普通系技能来代替冰系技能，而且还有额外30%的威力加成。自然力量在对战中会演变为三角攻击，算上特性修正后实质威力可达104，比冷冻光线的威力大，而且不怕被对方的突袭先手。另外，实质威力195的破坏光线、多打中实质威力156的后手轮唱也值得考虑，总而言之除了冻干以外所有冰系技能都不值得再去考虑。冻干虽然只有70威力，但因为具有克制水系的特效（对许多热门PM都能4倍克制），在一般情况下都要比十万伏特更好用一些。极光龙还能学会冥想、岩石切割、栅栏等多个强化技能，在沙尘暴天气的特防加成下还是不难找到强化机会的。

极光龙还有一个暂时在游戏中无法入手的降雪特性，使得冰雹队终于也有了双天气手，雪巨人肩头的压力减轻了不少。不过对于有冰冻皮肤特性的极光龙而言，冰雹天气下必中的暴风雪其实并没有太大的诱惑力，如果不是为了整个队伍服务的话，极光龙更青睐的还是沙尘暴天气才对。

No.700 仙精灵（ニンフィア、Sylveon）

属性：仙

特性：魅惑身躯、仙之皮肤

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
95	65	65	110	130	60	525



仙精灵是伊布家族中的新成员，虽然能力侧重于特殊耐久，但攻击能力实际上也相当不错。仙之皮肤特性使它的普通系技能变为仙系且额外提升30%威力，而伊布家族最不缺的就是各类普通系技能，所以只要玩家不用那个形同虚设的魅惑身躯特性，那仙精灵就不用再考虑任何仙系技能了。

仙精灵如果打特攻的话，那高音、轮唱和破坏光线都是不错的选择，随便哪一招都比仙系的最强特攻技能月之力量好用。另外王牌这招普通系特攻技能也不妨关注下，它在通常情况下的威力非常低，但最后 1 点 PP 时再用这招就能打出 200 的威力且有必中效果，算上特性加成的话实际威力高达 260 且拥有本系加成。虽然王牌不算什么实用的攻击技能，但坐拥王牌最高伤害的仙精灵还是有必要强调下的。特攻型仙精灵还有冥想、许愿、接力棒这些配套的辅助技能。

虽然仙精灵的物攻种族值只有 65，但因为普通系物攻技能拥有更高的性能，再加上仙精灵可以靠诅咒来提升物攻，所以物攻型仙精灵不见得就不如特攻型好用。仙精灵可以用到的普通系物攻技能有电光石火、压制、报恩、舍身一击、空元气和留存，其中实际威力 52 的电光石火与诅咒搭配起来不错，但因为威力太低所以不适合作为主攻技能；实际威力 110.5 的压制的附加麻痹效果能弥补仙精灵的速度不足，但附加几率毕竟只有 30% 不值得过分期待；实际威力 132.6 的报恩打出的伤害与月之力量相仿（在物攻特攻均满努力的情况下）；实际威力 156 的舍身一击虽然有反弹伤害的副作用，但好在仙精灵的 HP 种族值比较高；空元气的作用是对抗以鬼火为主的异常状态技能，发动特效后实际威力可达 182；留存的实际威力也有 182 之多，在特定战术下可以作为主攻技能来使用，比如“诅咒 + 电光石火 + 睡眠 + 留存”这套配招。至于亿万冲击就没什么考虑的价值了，要用也是用特攻版本的破坏光线。

No.701 摔角翼人（ルチャブル、Hawlucha）

属性：格斗 + 飞行

特性：柔软、轻身、破格

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
78	92	75	74	63	118	500

摔跤翼人虽然貌不惊人，但在强者如云的格斗系中算是一只非常有特点的 PM。首先是它“格斗 + 飞行”的属性，这让它兼具格斗系的攻击性和飞行系的先天防守优势，具体说来就是不怕各种钉子即便踩了石砾也只会受到 1/8 最大 HP 的伤害，能挡地震但却不怕岩系攻击，而且还拥有羽休这个在格斗系 PM 中非常罕见的再生类技能，很适合搭配巨大化这类兼具攻防的强化技能。

其次，摔跤翼人拥有格斗系中顶尖的速度，虽然 MEGA 超梦 X 和舞步形态的梅萝爱塔的速度种族值比它高，但这两只在对战中不常见的 PM 是无法撼动摔跤翼人“格斗最速”的宝座，何况摔跤翼人还有轻身特性可以进一步飙升速度。轻身特性使得摔跤翼人无需再借助专爱围巾这个锁招的道具来提速，只需要考虑合适的消耗型道具即可。像是搭配神鸟的力量香草、搭配杂耍的飞之宝石（目前在游戏中还无法入手）、用来反击的气息腰带和弱点保险、甚至是搭配投掷的王者之证（必定害怕）、恶之石板（投掷威力 90 且石板有 1.2 倍加成）、火焰之玉（必定烧伤且在回合结束前投掷掉不会使自己烧伤）等道具都值得考虑。发动轻身特性后的摔跤翼人拥有顶级的速度，任何叶绿素、轻快和挖沙特性的 PM 在没有其他加速条件的情况下都快不过摔跤翼人，更不要说各类常见的专爱围巾 PM 了。摔跤翼人提速后可以干很多事情，比如先手用挑拨、鼓掌、自由下落来限制对方的行动，先手蜻蜓点水来打游击，而且在用巨大化强化和用羽休回血时也非常方便。

最后，摔跤翼人的技能配置也颇具特点。虽然它的物攻种族值不算高，但主攻

技能飞膝踢、神鸟（需配合力量香草）、杂耍都有可观的威力。它可以用巨大化、剑舞这类技能来强化自身能力，并在合适的时机用接力棒把强化后的能力传递给队友。另外，它的专属技能飞天压杀也非常有趣，对雪巨人、兜帽蜥蜴这类分别被格斗系和飞行系攻击克制的 PM 具有 4 倍克制的效果，另外还能对付使用变小战术的吉利蛋和快乐蛋。不过飞天压杀的基础威力不高，还是无法取代原有的本系攻击技能。

No.702 天线鼠（デデンネ、Dedenne）

属性：电＋仙

特性：颊囊、拾取、正极

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
67	58	57	81	67	101	431



在《口袋妖怪 X・Y》推出之前，有很多人猜测说皮卡丘和雷丘会增加仙属性，结果这个猜测没有变成现实，反倒是天线鼠这只被戏称为“山寨雷丘”的 PM 填补了“电＋仙”属性的空白。天线鼠和电松鼠、电飞鼠这几只“萌系”电系 PM 一样，本身就是出来卖萌的，连设计者本身都没打算把它作为一只可对战的 PM 来设计，所以玩家也没必要去拼命挖掘它的战术潜力了。

天线鼠低下的种族值就不必再去诟病了，它作为一只特攻型仙系 PM，居然没有任何仙系特攻技能，而嬉戏这招仙系物攻技能在贫弱的物攻下也没有什么使用意义。天线鼠的特性和技能配置也没有任何可取之处。

No.703 仙钻石（メルシー、Carbink）

属性：岩＋仙

特性：净体、坚硬

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
50	50	150	50	150	50	500

仙钻石的种族值除了超高的两防外就再无可取之处，但它的物防是仙系第一，特防也仅次于花仙后，本身能力有一定的可取之处。仙钻石的“岩＋仙”属性目前又是游戏中惟一的，不但能够享受到沙尘暴的特防加成，而且还能抵抗“逆鳞＋大字火”这种龙系 PM 经常用到的攻击组合，但 4 倍怕钢的弱点也一定要格外小心。

无性别的仙钻石因为缺少遗传技能的缘故，可挑选出来的好技能并不多，而且特性也一般，整体实力属于中等偏下的水平。仙钻石的作用就是放欺骗空间，撒石砾，再造一面反射盾或光之壁就完事了。虽然它的耐久符合一般盾牌 PM 的要求，但真对上攻击手的话除了用剧毒就再没有其他的还手能力了。

No.706 软体龙（ヌメルゴン、Goodra）

属性：龙

特性：食草、湿润身躯、黏滑

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
90	100	70	110	150	80	600

软体龙作为新一代的准神兽，虽然外

形不如以往那些准神兽那般凶猛，但实力绝对是只强不弱。软体龙作为龙系中少有的耐久型 PM，在防守的时候比血翼飞龙、快龙这些靠特性来防守的龙系 PM 还要可靠，而且没有 4 倍冰系弱点也是必须要重点强调的部分。



软体龙的特性与其他龙系 PM 相比也丝毫不含糊，食草特性表面看起来和龙系对草的抗性重复，但实际上这个特性能防催眠粉、蘑菇孢子和寄生种子，在多打中还可以配合队友的全体攻击技能花雪来提升物攻，是个非常好用的特性；湿润身躯特性在雨天天气中能够让软体龙用睡眠补满血后就立即醒来，回复效率相当出色，但该特性不能够解除逆鳞后的混乱状态；黏滑特性是软体龙的独有特性，因为触发该特性的接触攻击以物理攻击为主，所以软体龙最好在物防上投入大量努力值来弥补种族值的不足，另外它还能学会诅咒和溶化这两招强化物防的技能。

软体龙不像一般龙系那样能学会龙舞，也没有剑舞，惟一的攻击强化技能就是诅咒，“诅咒＋睡眠＋龙尾＋钢之尾”就是一种比较复古的打法，配合钉子的效果蛮不错。软体龙的攻击技能极其丰富，物攻和特攻也都有一定水准，多准备几招攻击技能轮换着用能更好发挥出它守中有攻的特长。

No.707 仙灵钥匙（クレッフィ、Klefki）

属性：钢＋仙

特性：恶作剧之心、魔术师

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
57	80	91	80	87	75	470

仙灵钥匙是继钢嘴娃娃后又一“钢＋仙”属性的 PM，两防不低而且抗性非常好，防守能力可圈可点。恶作剧之心特性又进一步增强了它的干扰能力，但和其他同特性的 PM 相比，仙灵钥匙因为没有定点教学技能的关系，可用的变化类技能比这些 PM 少一些，这是它的一个不足之处。

像电磁波、顶替（戏法）、替身、虚张声势、反射盾、光之壁这些变化类技能对于恶作剧之心特性的PM来说都不稀罕，如果玩家选择仙灵钥匙也仅仅是看中了它的两防和抗性而已。不过仙灵钥匙的回复能力比较弱且反制能力一般，在防守时也不如辉石暗黑乌鸦、妖精棉这些 PM 好用。仙灵钥匙也有其他恶作剧之心特性 PM 所没有的变化类技能，比如铁壁、道具回收、仙之锁、防御戏法、撒菱，不过实用性并不高。比如铁壁等同于神秘猫的栅栏且比不过妖精棉的棉花防御，道具回收不能回收被打破的气球，防御戏法和撒菱在有没有恶作剧之心特性的时候也都是一样的。

No.709 亡灵古树（オーロット、Trevenant）

属性：鬼＋草

特性：自然回复、洞察、收获

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
85	110	76	65	82	56	474

鬼系 PM 和草系 PM 都以擅长干扰和防守而著称，那么集合了鬼系和草系特长

的亡灵古树就更值得玩家重视了。亡灵古树虽然学不会催眠粉，但从鬼系那里得到的鬼火配合寄生种子时有更强的消耗干扰能力。它还有一般草系 PM 所没有的欺骗空间和殊途同归，而专属技能森之诅咒可以为目标额外添加一个草属性，使其有可能成为三属性的 PM。像是叠翅鲨龙再多一个草属性的话，被冰系技能攻击时就是 8 倍克制了。

亡灵古树的收获特性可以搭配文旦果（回复 1/4 最大 HP），回复效率比带剩饭还要高一些，自然回复特性配合睡眠也有很高的回复效率，而寄生种子和主攻技能木角也有回复效果。它另一个主攻技能鬼隐也是为了消耗而准备，在躲藏的那回合可以增加鬼火和寄生种子的消耗效果。

No.711 度魂南瓜（パンプジン、Gourgeist）

属性：鬼 + 草

特性：拾取、洞察、失眠

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计	形态
55	85	122	58	75	99	494	小型
65	90	122	58	75	84	494	中型
75	95	122	58	75	69	494	大型
85	100	122	58	75	54	494	特大型

度魂南瓜也是一只“鬼 + 草”属性的 PM，同样集合了鬼系和草系的特长。与亡灵古树相比，度魂南瓜在特性方面的表现比较差，三个特性都不怎么好用，但度魂南瓜的种族值却比亡灵古树高一些，种族值各有不同的四种形态更是丰富了玩家的选择。

一般来说，注重速度的小型和注重 HP 和物攻的特大型会更有实用价值。小型度魂南瓜可以利用速度优势进行消耗干扰，而且低 HP 种族值反倒能提高寄生种子和分担痛苦的回复效率；特大型度魂南瓜具有相当可观的物理耐久，配合鬼火后对物攻 PM 的压制能力更强，而且从欺骗空间中得到的收益也比较大，另外它的先制技能影袭也很适合它慢速高攻的能力特点。至于中型和大型的度魂南瓜，虽然没有那么鲜明的特点，但也是可以凑合用用的。

度魂南瓜的技能配置与亡灵古树差不多，“寄生种子 + 鬼火”的双重干扰消耗，“种子机枪 + 鬼隐”的双本系攻击，以及欺骗空间、殊途同归、分担痛苦等技能。而万圣节这招与亡灵古树的森之诅咒异曲同工，它也是为目标额外添加一个鬼属性。考虑到鬼属性在抗性上有不错的优势，给队友用万圣节似乎是个更好的主意，比如给巨甲龙一个鬼属性，它就再也不用担心 4 倍格斗的弱点了。

No.713 冰船兽（クレベース、Avalugg）

属性：冰

特性：自我中心、寒冰身躯、坚硬

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
95	117	184	44	46	28	514

造型奇葩的冰船兽拥有全 PM 中数一数二的物理耐久能力，超过了昔日的物耐冠军雷吉洛克，仅次于 MEGA 哥特拉王、辉石铁甲暴龙、辉石哥特拉兽这几只 PM。但这几只 PM 的道具栏位都已经被占用，而冰船兽还可以携带剩饭、坚硬头盔、突击背心、光粉、先制之爪等技能进一步提高战斗力，并且便捷的回复技能自我再生也是这几只 PM 所没有的。不过冰船兽的抗性非常差，实际防守能力与它的物理耐久远远不相称，再加上特防弱点也非常严重，所以把它当作攻击手来使用会更合适一些，就像铁甲贝那样。

冰船兽虽然物攻不俗，但却学不到冰柱针和冰棱坠落，只能用雪崩作为本系物

攻技能，不过雪崩在没有触发特效的时候威力实在太低了。地震克制的属性多且与冰系技能所组成的打击面比较全面，也是个重要的攻击技能，其余技能可以考虑螺旋球、诅咒、吼叫、自我再生等等。

No.715 音波飞龙（オンバーン、Noivern）

属性：飞＋龙

特性：洞察、穿透、超感知觉

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
85	70	80	97	80	123	535



音波飞龙虽然看起来不如一般龙系 PM 那么高端洋气上档次，但它绝对是一只优秀的龙系 PM，它的种族值总和只比刺龙王和戟牙龙差一点，而速度能力则是龙系之最。由于龙系 PM 的攻击能力都比较强且相互克制，先手攻击的一方往往占得很大优势，所以音波飞龙非常适合龙系内斗。

考虑到音波飞龙的特攻种族值有限，很多玩家会让它携带专爱眼镜，这样的话一发流星群就可以秒杀大多数常见的龙系 PM，即便是特耐优秀的软体龙，如果 HP 和特防努力加的不够多，也有可能被直接秒杀。虽然音波飞龙带了专爱眼镜后会不如带了专爱围巾的龙系 PM 快，但它的洞察特性可以在当回合出招前就观察到对方携带的道具，如果是专爱围巾的话就把音波飞龙换下场。专爱眼镜还可以搭配顶替，而且有洞察特性还可以看到对方带的是什么道具，交换道具的时候心里更有把握。

音波飞龙除了能用流星群封杀对手的龙系 PM 外，本身的攻击能力也是可圈可点。它的气刃斩、爆音波、气合弹、暴风和火焰放射也是挺好用的特攻技能，并且还有无差别打击的怒之门牙。不过怒之门牙和专爱眼镜的相性不怎么好，用这招的话还是换个其他道具吧。

No.716 泽尼亚斯（ゼルネアス、Xerneas）

属性：仙

特性：仙之光环

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
126	131	95	131	98	99	680

在各种强力神兽漫天飞的无限制对战中，泽尼亚斯拥有一等一的顶尖实力。它的专属技能大地支配相当于两次蝶舞的强化效果，配合力量香草的话只需一回合就可以强化成型，次回合即可大开杀戒。虽然它的最强特攻技能月之力量只有 95 威力，但这招可以享受到 33% 的特性威力加成，实际威力有 126.35 之多，大部分神兽都扛不住两下攻击，对手稍不留神就会被秒队。

在神兽战中，能抵挡仙系攻击的 PM 本来也少得可怜。泽尼亚斯遇到凤凰的话可以用十万伏特来克制它，强化能力后的一发十万伏特就可以打掉它半血以上，让它根本没有机会进行反击；炎钢兽虽然能 4 倍抵抗月之力量，但挨一记气合弹或觉醒地后也是注定被秒杀；至于毒系和钢系的阿尔修斯，同样也禁不起两下精神干扰 / 精神冲击和气合弹。

真正能防住泽尼亚斯的神兽如今也只有火系的阿尔修斯了，但用了火系的阿尔修斯就意味着要放弃攻击力强大的普通系阿尔修斯，有点本末倒置的感觉。其实要防住泽尼亚斯也不是没有办法，像携带进化辉石吉利蛋可以用剧毒来对付它，携带突击背心的剑盾魂和吉拉齐，也有资本和泽尼亚斯正面一战。而当泽尼亚斯 HP 低于一半时，携带专爱头巾的铁甲螳螂用一发子弹拳就可以把它干掉。

No.717 伊维塔尔（イベルタル、Yveltal）

属性：恶＋飞

特性：黑暗光环

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
126	131	95	131	98	99	680

虽然伊维塔尔的种族值分布与泽尼亚斯完全相同，但因为属性、特性和技能配置的关系，两者的实力差距真的可以用“天壤之别”来形容。当然这并不是说伊维塔尔实力太弱，只是因为泽尼亚斯实在是太厉害了。

伊维塔尔的专属技能死亡之翼只有 80 威力且无法享受特性加成，虽说 75% 的 HP 吸收量非常诱人，但伊维塔尔学不会冥想或阴谋之类的强化技能甚是可惜，只能通过突击背心、巨大根茎、生命玉等道具来挖掘这个技能的潜力。另外，伊维塔尔的攻击技能很是贫乏，虽然不乏欺诈、突袭、杂耍、暴风、恶之波动这些本系中的好技能，但非本系技能实在是乏善可陈，除了蜻蜓点水、龙爪、岩崩、精神干扰和气合弹外再也挑不出像样的技能，像十万伏特、火焰放射这些烂大街的技能居然一招都没有。

贫招的伊维塔尔对于玩家来说倒是省去了配招的麻烦，死亡之翼和一个恶系技能肯定是少不了的，剩下两个技能栏位随便选两招也就差不多了。

No.718 基加迪（ジガルデ、Zygarde）

属性：龙＋地

特性：光环破坏

HP	物攻	物防	特攻	特防	速度	合计
108	100	121	81	95	95	600

基加迪作为下个资料篇版本的内定主题神兽（它的体型是字母 Z 的样子），种族值居然只有 600，比上一代的冰龙丘雷姆还要弱一些。而玩家对基加迪这只 PM 本身也失去了战术研究的兴趣，反倒更关心它在未来版本中会有什么样的加强，是像丘雷姆那样有“合体设定”，还是沿用本作的 MEGA 进化系统呢？当然这些都是毫无意义的猜测，还是用它的分析来作为本文的结尾吧。

基加迪与同属性的叠翅鲨龙相比，速度和物攻差一些，物防高一些，其他能力几乎大同小异。基加迪能学会叠翅鲨龙所没有的龙舞和神速，但却没有用来对付钢系的火系攻击技能，再加上特性也颇为鸡肋，整体能力还是要比叠翅鲨龙低一个档次。不过叠翅鲨龙毕竟也是龙系热门，基加迪被它比下去其实也没什么可丢脸的。

另外，基加迪也有自己的专属技能大地之怒，但这招的威力比地震还低 10 点，惟一优势就在于它是敌全体攻击，不会误伤到己方队友。显然这招在单打中没有任何使用价值，即便在多打中可能好些玩家处于威力考虑还是会选择地震。基加迪与自己的专属技能一样，在目前的游戏中只能给人一种“含苞待放”的感觉，希望在资料篇版本中能有属于它的春天吧。

www.dooland.com

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

精灵中心



过年难，年难过，年年难过年年过，过年回家各种散钱，然后便想到小时候新年时各种开心地收压岁钱的情景……那么各位收到多少压岁钱呢？买游戏机、买游戏的钱是否由于过这个年而充足了呢？如果够了就赶快把朝思暮想的机器买下来吧，否则挪作他用后再想等钱到位可能就要明年了。说起来《口袋妖怪 X·Y》还真是款极其耐玩的游戏，配合终于正常了的《口袋妖怪银行》，让我们过去和现在培养的口袋妖怪们终于汇聚一堂！让它们陪伴自己的每一天吧！

好烦恼

送朋友一只豪华版命运高达MG，日本带的，他一乐之下答应买《X·Y》一份以做答谢，但是……他拖了好久，从9月拖到现在的11月，说11月底帮我弄来。当初说好买之后，我选《Y》他要《X》，结果他自己的倒买好了……我怕他像上个月一样“一晚上花掉了500元没钱了”……他现在在很远的地方读大学，我怕赶不上火鸡配信，又不好意思催他，该怎么办才好？

上海 麒麟

阿鲁：放弃吧，少年！

库玛：自己掏钱买吧，同学！

乌冬：希望不要因为等你朋友给你买游戏错过了火鸡的配信时间……

马修：当初你打算给他模型时如果没想到要他什么回报，那就当他的承诺没发生过吧，自己去买一个，用不了多钱。

玩家画廊扩大版●仙子

绘：凉泽初翩



马修：恬静少女，怎么看都有金香仙子拟人的感觉。

穿越？

有事请教一下：我玩《黑》，在没打到四天王前在各地刷经验，路过风吹市时刮大风下大雨，然后一个老太把我拖进屋，说了风神的事，出门便见到它了，然后一直追到迷路森林，丢出大师球抓了，可后来我查网上，说这是通关后的剧情，我穿越了？

南宁 枫叶

库玛：听起来似乎很神奇……

阿鲁：你确信你真的穿越了？

马修：你俩直接告诉他抓风神不用二周目不就结了。

乌冬：只有土地神才要等到二周目的，你没穿越，同学。

困扰啊

犹豫，买了3DS可是没有3DS的游戏卡，是准备买正版游戏呢？还是下降版本玩烧录卡游戏呢？好困扰啊！

天津 小房

库玛：过了年后收的压岁钱应该够买游戏了吧？

阿鲁：什么？3DS还可以降版本？

马修：如果是4.5的机器可以先玩烧录卡，但目前的3DS烧录卡尚未攻破《口袋妖怪X·Y》和《怪物猎人4》，而且烧录卡本身也很贵。

乌冬：也许这位读者说的是NDS烧录卡呢……

编者叔叔好，我是来自上海浦东新区的高尔达，从小以来就非常喜欢《口袋妖怪》这部动画，现在四部都已经看完了，而且游戏也玩了不少，比如说《红宝石》、《绿宝石》、《钻石·珍珠》、《白金》都玩通了。特别喜欢《口袋玩家》这本书，又一次在书报亭偶遇到一本，买下来回家一看还真不错，那些攻略、漫画和连载的精灵故事等等，希望以后《口袋玩家》越出越好，受到更多人的欢迎。

上海 高尔达

阿鲁：书报亭的老板立功了！

马修：看下这位朋友的年龄，竟然把四部动画全看完了，果然是大爱！

乌冬：游戏也请继续多多体验，好玩的《口袋妖怪》可不止那四作，慢慢填坑。

玩家画廊扩大版·MEGA胡地

马修： 总感觉胡地MEGA后彻底白袍巫师化了……



绘：呼和浩特 柴郡猫



找美国人打

呐，我同学说：打PO要找美国人打，基本上实力软弱，不会先读，还常用神兽四攻队。中国玩家……他是一定打不过，他用一队暴力物攻手秒杀两队神兽，然后被一个中国玩家用一只水君灭队了……果然没错！中国人太厉害了，我只能跪了！顺便问个不用神兽打海皇牙的方法。最后来一句：我画得这么认真，你舍得不登？

上海 某耗子

阿鲁： 怎么确定对方到底是不是美国人呢？

乌冬： 有时碰到英文版的玩家误认为是外国人很正常。

马修： 美国玩家在这方面的确不像国内玩家研究得这么深入，其实是不是外国玩家并不重要，但你们专挑弱的对战……怎么说来着，和臭手下棋，越下越臭，真正的高手都是在被虐中成长的。至于海皇牙，看对方配招吧，运气好了可以用鬼蝉钻空子。

库玛： 画调查表辛苦了，希望以后印厂别再把调查表忘了。

72辑调查之你倾向于使用新精灵还是旧精灵?

除非剧情加入像关东御三家、卢卡或者官方配信的像火鸡，不然本人更倾向于使用新精灵，毕竟旧精灵以前多少都使用过。

厦门 小白猪

新旧各半吧，前作有大爱的一定会用，新作也总有些PM很对口味，比如鬼剑、火主、岩水这样的……

大连 凌随意沫

都很喜欢，队伍基本被剧情送的PM占满了，自己捉的只有花仙和雷精灵。非要说试试哪边的话，我还是想试试新PM。

上海 光の轨迹

我更倾向于有实际用处的新精灵，毕竟实用才是最重要的，旧精灵巨甲龙MEGA进化以后比一些神兽还有用处，新精灵上忍蛙和重炮虾也都很强力，所以我基本都用。

厦门 会飞の直升机

旧精灵，尤其是火爆鼠。

天津 天梦

能打就行，但老精灵登上新平台肯定有新面貌，所以51%给老精灵。

沈阳 腌甜葱

倾向于旧精灵，当然新精灵好用依然会选用，外形能力优秀的当然会选。

天津 左路狂飙

新精灵！玩新作，新怪新感觉！看到对战中用MEGA和旧版热门的较多，个人觉得是个人喜爱，每个人都有不同的用法嘛。

苏州 老总

倾向于新旧精灵一起用，只要能够组成一套完美的战术，新旧都没关系。

南宁 元

旧精灵吧，对新精灵的特点和战术还有待进一步研究。

秦皇岛 T-g

73调查之你在2014的目标与愿望

希望过年后能买到3DS，但前提是压岁钱不被父母收走……

上海 TM

希望能在情人节到来前脱团，要不光棍节之前脱团也行。

桂林 马可

希望今年能抱上个马宝宝……

大连 披萨

即使不称霸年级，也要在自己和朋友这个玩《口袋》的小圈子里胜出。

广州 FB

希望鼻炎好起来吧orz，有时候真的很影响晚上关灯被窝打游戏的美好体验的。

上海 一饼轩

在开学前说服我弟弟也买个3DS LL和《口袋妖怪 Y》，正好我是《X》版。

北京 My Penney

过了而立之年又成家立业有孩子，只求一个稳就好。

上海 王俊

希望能把2014年的《口袋玩家》买齐，求书商给力啊！

厦门 TOM

练出个能百战百胜的口袋队伍，这目标似乎太大了，那就缩小点：练出个能拿得出手的队伍，

北京 CHL

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
鞍山	枕边的那只皮卡丘	1582079088
大庆	小9	797361276
广州	博仔	873162757
哈尔滨	Aster	2507473514
沈阳	忧郁の蓝圣菇	2457549930
天津	小房	1375951905

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编
笛银	68	口袋画廊	夜骷鬼拟人	姓名/稿费发放方式/地址邮编
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编

玩家画廊 口袋版

深圳 Glacia



马修：看起来有些委屈的冰精灵君。

呼和浩特 阿拉贡



马修：一颗有着汽车金属质感的精灵球。

包头 鬼斯通



马修：竟然还有个白的鬼斯通……

上海 光の轨迹



马修：浮船鼬版的真田幸村，据说泳圈被卖掉了……

桂林 申毅



马修：一个把鬼火烧出框外的烛灯鬼。

口袋聊天室

一天我打开电脑继续打《黑2》，可是当我打开游戏时，发现存档被吃了，我再开再进，还是一样，只好再创一个新存档（TT）……

厦门 藤藤蛇阿枫

马修：所以模拟器党一定要养成多点存档的习惯，比如游戏中存档，在用模拟器即时存档存一下双保险，如果担心硬盘挂了还可以把关键的存档点保存到U盘或云盘。

希望能开设一个栏目讲述一些对战中的特殊规则（如催眠条款）。

南宁 曾包

马修：好提议，看到这条后立刻就找撰稿人敲定，没有意外的话，下辑就会与大家见面。

修叔终于看到我的信了，很高兴，现在高三了，非常难熬，总之努力了就好，祝福我吧！

大连 凌随意沫

马修：凌同学加油，也祝各位高三党都能考上理想的大学。

以前玩《黑》时用金手指捉对手的精灵，只能捉一只还要罚款。

中山 小华

马修：开金手指抓对方精灵已经很不科学啦，一点罚款交就交呗。话说罚款，难道是判你输了比赛？

接触《口袋妖怪》13年，今年高三了，没时间经常玩，也没怎么庆祝纪念日。最后希望帮忙宣传一下百度的瑟蕾娜吧，欢迎大家加入。

广州 布莱克·罗斯

马修：也是高三党，都要努力好好考哦，这里刊登出你的原话不知道算不算帮宣传了呢。

送扭蛋吧！抽奖抽扭蛋也行！

沈阳 腌甜葱

马修：编辑部楼下的便利店经常有口袋妖怪的扭蛋，但这个价格做奖品或赠品都很尴尬，做赠品太贵，做奖品虽然可以但尺寸太小，同等价格也可以买不错的毛绒玩偶了。

为何不用官译？小球獭官译不是水水獭么？

菊草叶小艾

马修：所谓的官译是台湾官方的翻译，《口袋妖怪》在大陆没有官方，自然不存在官译。而且我们要在游戏出来后第一时间给全部新口袋妖怪译出名字，然后做攻略研究，这样才能有效避免一本书出现多种译名把读者看得一头雾水，所以也没时间等台湾那面出译名咯。

为什么马修在谈论《口袋》以外的事情时都装成不知道呢？比如某此的面具皮卡丘是《啪嗒嘭》的水兽，不要说你真的不知道。

天津 天梦

马修：所谓的术业有专攻，我玩的游戏自然不止《口袋》，但的确不包括《啪嗒嘭》，当初试个开头就放下了，节奏感差没办法啊。

我人生中第一只闪光宠物，就是我最喜欢的闪光伊布耶！

泉州 团子静

马修：闪光的伊布？野外遇到的还是孵出来的啊？

回函卡的姓名与昵称的长度反了啊，地址长度也有些小，能不能调整一下？

沈阳 忧郁の蓝圣菇

马修：一开始没反应过来，然后调查表一看还真是，这辑就改！



苏州 老总

马修：长得很Q的叉字蝠？



广州 杀人狂

马修：这是……口袋大侠？



汕头 天空の蚯蚓

马修：这 肌 肉 ，豪力丘？

马修：猫 是 一种只有在讨要吃的时才会去特意卖萌的神气动物。



马修：耿鬼的红眼睛还是可以用来吓吓人的其实。

银川 圆圆の圆企鹅



湛江 周明晓

马修：莫非某个钢钻鼹鼠的头盔被皮卡丘给抢来了？



台州 路比

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》74辑邮购信息

掌机王读者服务部有如下书刊邮购：

《口袋玩家》：11、15、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、72～74辑，定价：18元。《口袋妖怪 X · Y》攻略本，定价：45元。

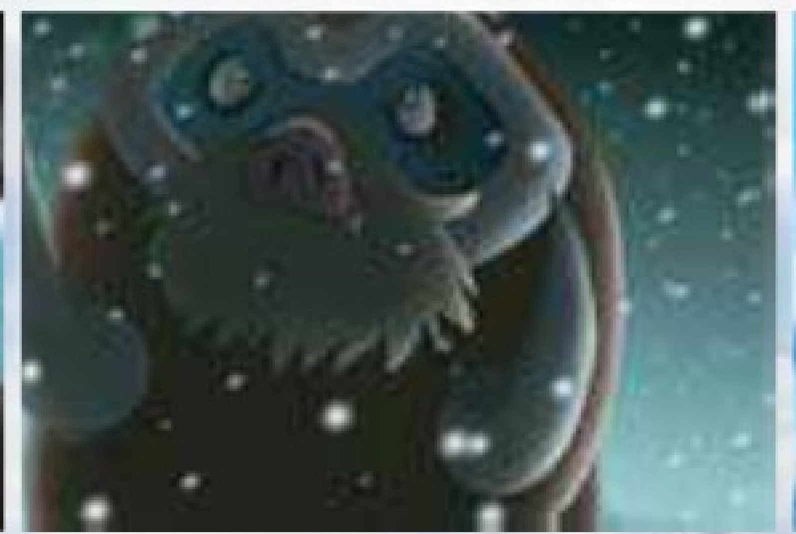
《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216辑，定价：14元 。217辑，定价：19.8元；

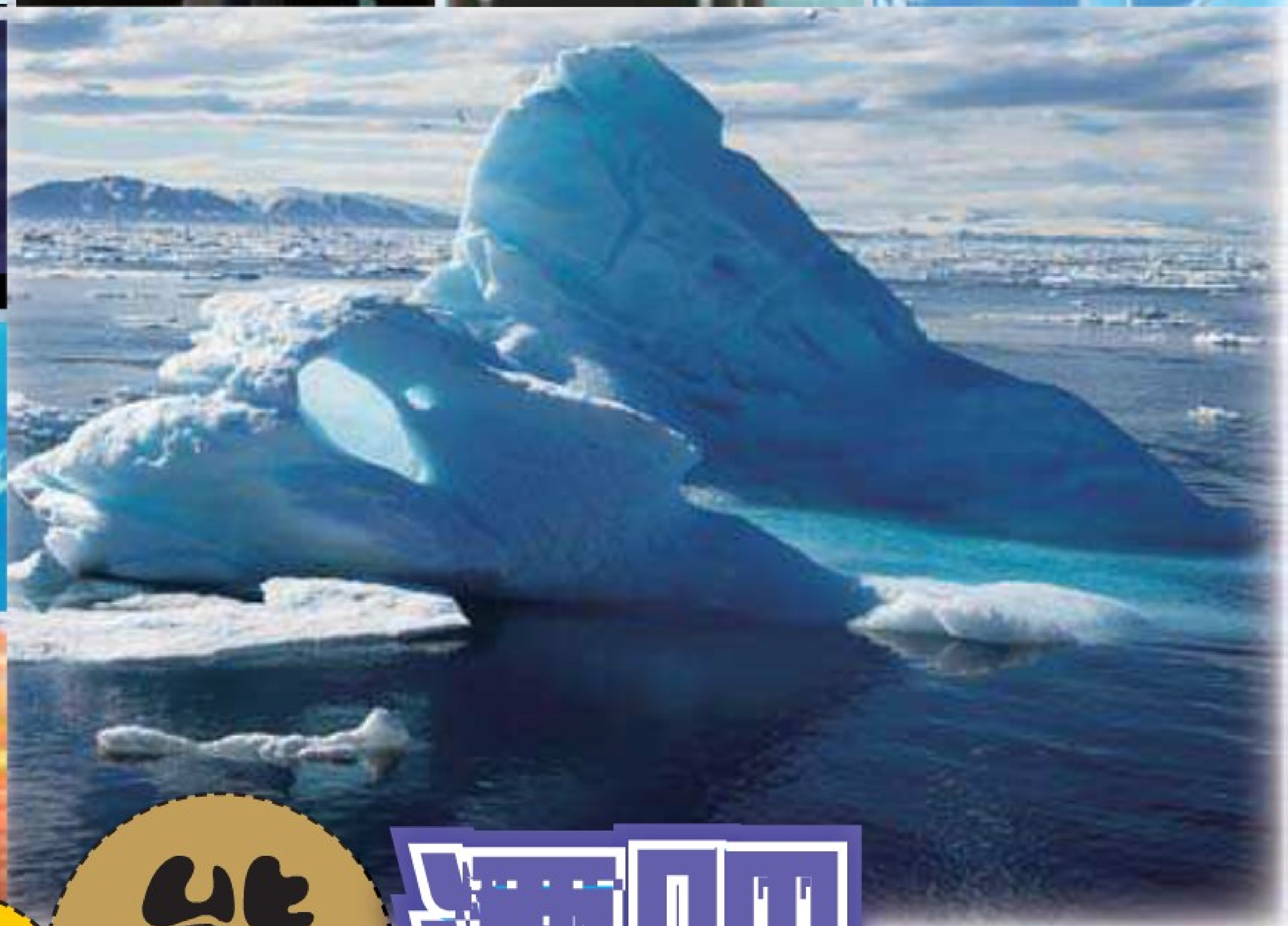
《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。







圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 11

对针叶山发起攻击的雪崩山帝国最精锐的猛犸军团在暴风大雪的天气下，终于冲破了山林这道防线，在一轮又一轮的交锋中，针叶山方面虽然在阿尔塔的指挥下顶住了猛犸大军一轮又一轮的进攻，但也渐渐难以支撑住，只有寄希望于云龙族副统领特里斯找来的援军了……

40 天空援军

猛犸家族世代享有雪崩山最精锐军团荣誉称号，对于野生的长毛猪们来说，猛犸猪作为最终形态只一只就可以统领一个群落了；而雪崩山的猛犸猪，竟然达到了1万头之多，其中5千作为地方军事长官，带领长毛猪、小猪怪们负责雪崩山各要隘的防守，还有5千则聚集在雪峰顶城，平日里负责这座雪山之巅的皇城的防卫，还有一些以上下山的大巴为兼职来收集情报。如今1万头猛犸猪全部集结浩浩荡荡攻向针叶山，却遭遇到见所未见的顽强抵抗，而且被劫了粮食，半天下来，已有两千多猛犸猪阵亡，猛犸军团陷入了不速战

便溃败的危机之中。

“堂堂的雪崩山帝国最精锐的猛犸军团，连这么个山头都拿不下么？那些山野村夫们已经没有抵御得了，大家一鼓作气，冲上去！”见山上不再有巨大的岩石被推下来，西蒙下令全部猛犸猪向山上突击，但是山顶在阿尔塔的指挥下，防御仍然坚如铁桶一般，结果多次发动冲锋未果。尽管猛犸猪大军数量庞大，但却限于地形没法对整个山顶形成合围，针叶山的顶峰有一大半是悬崖，仅有三分之一的地方有过道，平日里为了方便不会飞行的针叶山居民们上下山，平日里南侧悬崖还设有多个升降梯，由身强力大的过动猿们轮班推拉齿轮转轴，当针叶山遭遇袭击时这些升降梯便被撤下，并用长年准备的抛石机来迎击飞行系、浮游特性等空中来犯之敌。

这次也不例外，虽然北侧山坡上打得异常激烈，但以防万一，还是没把南侧的过动猿们调到北侧去，这些守在山峰南侧负责崖壁防御的过动猿们真的是心里长草——针叶山能如此在诸强的包围中独立自由存在，和他们世代骨子里拼死保卫家园的精神是密不可分的，现在北侧的同胞们正在拼死抵抗，他们却在这里闲极无聊……



南侧崖壁边缘侦查的过动猿们伏在雪地中紧张地看着空中，他们本身就是白色，后背的两道横纹与没被雪埋上的枯草混在一起，在空中的确很不容易发现。由于针叶山的山体和密林挡住了狂风暴雪，因此山南侧虽然也有雪花飞舞但并没有什么大风，即便如此，还是很影响视线，然而就在他们心焦地为北侧战事抓心挠肝时，其中一个过动猿猛地发现在山坡东、他们的左手方向，黑压压一片有近百只飞行系精灵朝他们这飞来，随着这个过动猿的一声惊呼，其他过动猿也都齐齐发现了这些由远及近出现在空中的大鸟，然而就在他们准备好抛石机准备等来犯的大鸟们接近后发动突袭时，那些鸟们却在射程外的地方盘旋起来，接着一只更大的独自飞了过来，有些刚要开火，被眼尖的叫住了，因为他们发现，飞来的大鸟的轮廓，是云翅龙！

飞来的正是云龙族副统领特里斯，此时，他带着80只花斑鸠及其他们背上的猴子们，飞奔针叶山，从正面飞虽然近，但风雪太大，在这种天气下飞行太危险，于是就由特里斯带路，带着花斑鸠们从针叶山东侧绕着飞过针叶山，躲过暴风雪，虽然路程长出很多但也保证了这一路上的绝对安全。但特里斯在针叶山是有职务的——在南山崖交涉检查在这一带通过的飞行系精灵，这个时候如果他留守针叶山，肯定要带着一众青绵鸟过来询问的，不过现在他不在，那些做事情从来不经过大脑的过动猿们肯定二话不说会把石头抛过来，所以便让疾风救助队的队长丹赞和其他天空战士们原地盘旋，他去把情况告诉给过动猿，严阵以待的过动猿们知道了情况，这才长出一口气，迎接这些来驰援的勇士们。

丹赞带着飞行了很久的部下们落下

后，喝了些水，便让猴子们再度骑上花斑鸠们的背上，集结之后一声呼啸，飞向暴风雪中激战的北侧山坡。此时双方的平衡开始被打破，尽管针叶山的住民们为了保卫家乡死命抵挡，但猛犸猪们为了帝国第一精锐军团的荣耀也冒死发动起了冲锋，而这对于本身非火系的云翅龙来说，他们的火焰攻击在大风雪中也不足以抵挡住那些把生死置之度外的猛犸猪们，而在猛犸猪的一轮又一轮的冲击下，针叶山的防线一退再退，猛犸猪们差不多就要打到山顶了……

“快看，是神使火焰鸟！”一个猛犸猪惊叫，猛犸猪们都大吃一惊停止了进攻，因为无论是雪崩山还是针叶山，急冻鸟都是传说中极地的守护神使，而据说是急冻鸟兄弟的火焰鸟、雷电鸟，自然也受到他们的敬畏，但还没等他们反应过来，却发现迎面而来的火焰鸟不止一个，而是密密麻麻如乌云般压了过来，接着最前排的猛犸猪、前几排的猛犸猪都遭到了飞行系大招——神鸟的攻击！在针叶山，为数不多的云翅龙大多以特攻技能战斗，特里斯是少有的物攻系云翅龙，而那些远道而来的花斑鸠，也都已掌握了神鸟，在悄悄地蓄力之后，他们首先用神鸟对无防备的猛犸猪们进行猛攻，接着花斑鸠背上的水猴、火猴、草猴们开始用技能攻击地上的猛犸猪们，顷刻之间便又放倒一大片，解决了针叶山顶的危机，猴子和花斑鸠配合得实在是太默契，而地上的猛犸猪们面对这空中没完没了的攻击，打不着也没法退。西蒙本来打算拿出猛犸一族来振奋军心来鼓舞士气，也眼看就要成功，却没想到防守几近崩溃的针叶山突然又出来这么一支生力军，而且勇猛得超乎想象，速度也远超过这些苦战已久又是从山下往山上打的猛犸猪们，无奈只好再度下令，全部猛犸猪有序撤入山林。猛犸大军训练有素，后进入山林的即使顶着猴子们的各种属性攻击，也不会惊慌失措地逃，而是冷静地和用伴们制造暴风雪技能——虽然打不到那些在空中一会俯冲、一会高飞的花斑鸠们，但却能大大减轻猴子们的属性技能对自身的伤害。

当最后一个猛犸猪撤入树林后，丹赞便下令手下往树林里追，被特里斯给拦住，这才避免进入山林丧失飞行优势，但



丹赞还是很着急，毕竟这大风暴雪中，花斑鸠们停下来等其实也坚持不了多久，不过阿尔塔告诉他，猛犸猪们其实也没法继续坚持，因为猛犸大军的军粮已经被他们给劫了！丹赞听到这，才带着花斑鸠以及三个属性的猴子们回到针叶山顶休息。

而在山林里，不安已经笼罩在总司令西蒙的心头，经过多次的冲锋、撤退，他自己已经觉得饿了。饿这种感觉在平常不会有任何异常，饿了吃点东西就好，但一直饿下去会越来越受不了！现在猛犸大军却没有了吃的，集体断粮，好不容易鼓动起士气就要攻到峰顶时，却被一群突然杀出的又会吐火、又会喷水、又会投种子爆弹的花斑鸠给打得败退下来，到底是怎么回事呢？



“如果没看错的话，针叶山请来了空中援军。”强袭军军团长、浮船鼬弗洛斯说道，比起猛犸猪，浮船鼬们仰头看天上还是很方便的，尽管大雪严重影响了视线，但还是看出无数的大鸟盘旋于雪雾之中，而且在一个俯冲下来险些伤到他的大鸟背上，他竟然看到了一只火冠猴！结合之前看到的漫天射下来的火柱，弗洛斯认定这是火冠猴与大型鸟类精灵的组合，于是便与西蒙商定：浮船鼬和叉尾鼬隐藏于每个猛犸猪的身侧，再度冲锋时，一旦大鸟们出现，水鼬们凭借灵活的身手高高跳起，用水系远程技能击杀大鸟背上的火冠猴们。商议完毕，西蒙向剩余的七千猛犸猪训话：“我知道，大家和我一样，都饿了，但我们的粮食都在山下，而距离攻下山顶又只有一步之遥，因此，各位请暂以雪充饥让肚子饱起来，然后冲上山顶，直接享受他们的美食！”说罢，自己吭哧吭哧啃了几口地上厚厚的积雪，吞咽下肚，非冰系的浮船鼬弗洛斯也跟着抓积雪忍着冰冷吞咽起来，其他的猛犸猪和水鼬见主将带头，便都跟着吃起了积雪，当饥饿感消除后，便吼叫着要攻下针叶山。于是，水鼬们和猛犸大军在西蒙的指挥下，再度走出山林，攻向针叶山顶。

当吃饱喝足的花斑鸠和猴子们听到猛犸猪们再度来袭的消息后，哈哈大笑，让阿尔塔尽管放心，说罢飞出休息大厅，35只花斑鸠待火冠猴们全部登上后背，便呼啸着再度飞入暴风雪中。风雪中弗洛斯看到了大鸟们再度飞来，提醒所有水鼬准备迎战，待飞到近得可以看清对方是花斑鸠后，一声令下，水鼬们齐齐地窜到猛犸的背上，继而高高跃起，对着花斑鸠背上的火猴子们使用水枪、水炮乃至高压水泵，有的甚至在猛犸猪的暴风雪技能的推力下，使用水流喷射冲到花斑鸠的背上将火冠猴们揪下来，一时间花斑被突袭得阵容大乱，由于没有了火猴子们的火焰掩护，地面的猛犸猪们也都得以完好无阻地用冰系中远程技能把飞近的花斑鸠们系数击落。带队的副队长、丹赞的弟弟堪洛大惊失色，没想到这大队的猛犸猪中竟然果真暗藏着水系精灵来掩护，背上的火烈猴欧巴也早已被水鼬们击落摔到地上，堪洛撤退不及，在慌乱中挪腾躲闪中挨了多发冷冻光线和暴风雪，最终也掉落在地。西蒙

一声令下，8千头猛犸猪在暴风雪中咆哮着、踩踏着被击落到地上的火冠猴和花斑鸠，再度向针叶山顶峰发起冲锋。

观战的丹赞被忽然而至的突袭惊得差点呕出血来——刚才还一起吃喝庆功的弟兄们，顷刻间便被猛犸猪和水鼬们击落在地并踩踏为肉泥，而他带领的防止被水系偷袭的草猴飞天队根本还没来得及反应过来，35个花斑鸠和火猴们便已阵亡。丹赞大吼一声“为弟兄们报仇”，便带着剩余的45个花斑鸠和水猴、火猴们俯冲向猛犸猪、水鼬联军，这些花斑鸠们数目虽然不多，但在风雪中猛犸猪和水鼬们根本看不清有多少，当水鼬们再度跃起使用水系技能攻击花斑鸠背上的猴子们时，却发现攻击效果极差，相反却被迎面而来的种子机枪和种子爆弹打得哭爹喊娘，接着载着水猴子们的花斑鸠们俯冲过来，用水系技能击打猛犸猪，猛犸猪们辨不清到底有多少花斑鸠，只被打得晕头转向。见队伍出现慌乱，西蒙下令让所有的猛犸猪停止溃逃，一边用冰系技能来抵消水系的进攻，一边原地待命。暴风雪天气中本来对冰系就更有力，因此水猴子们的水系技能也大多被猛犸猪们的暴风雪抵消了。当看到空中来来回回就那么几十只花斑鸠飞来飞去时，西蒙觉得自己受到了奇耻大辱，和近卫军团们悄悄商定后，便派往各部传达指令。

丹赞带着45个手下和水猴、草猴子们在空中不断向下进行远程属性攻击，无奈被暴风雪死死封住——而且和当初阿尔塔奇袭长毛猪时不同，这些猛犸猪都带足了技能回复剂，在使用尽为数不多的暴风雪技能后，便立刻补充回来……如此反复，当急于为死难的弟兄们报仇的丹赞在阿尔塔和云龙一族的掩护下再度俯冲向猛犸大军时，这次所有的猛犸猪都换了技能，不再使用暴风雪，而是用起了出手奇快的冰飞石，狂风暴雪天气的加成下加上属性克制，这下包括对自己速度向来引以为豪的丹赞，也和水猴一族的头领水冷猴希亚一起被击落在地，有眼尖的猛犸猪发现了丹赞和其背上的水猴与众不同，使用身躯挡住冲锋的同伴避免踩死丹赞和希亚，将他们两个冻成冰块后，带给了西蒙，至于其他的水猴、草猴和花斑鸠，则系数遭到猛犸猪们的踩踏身亡。

正在指挥猛犸大军对针叶山顶发动最后猛冲的西蒙见突袭自己一阵的花斑鸠丹赞和水冷猴希亚，小怔了一下，继而哈哈大笑：“我真是有辱雪崩山最精锐军团统领之名啊，一万猛犸大军，竟然被不到一百个此等小精灵给打退，啊哈哈哈……”

“西蒙总帅，怎么处置这两个家伙？”弗洛斯止住了陷入狂态的西蒙，问道。



“唉。留着吧！”西蒙并没有失去理智，刚才也不过是自嘲，“杀他们很容易，但既然是援军首领，留着说不定有什么用呢。弗洛斯，你安排两个冲锋时派不上用途的叉尾鼬专门看管他们吧。”

“是！”

41 口袋乐园行会

猛犸战士们吃到肚子里的虽然是雪，但毕竟缓解了饥饿，加上摧垮了援军，此时士气已经达到顶峰，猛烈地冲向针叶山

顶。而且吸取了之前败阵的教训，此次冲锋前让水鼬们全部学会了冷冻光线，伏在猛犸猪们的背上，待青绵鸟和云翅龙们从空中阻拦，这些水鼬们便专门用冷冻光线迎击，迫使针叶山的空中防卫力量无法靠近，而地面的过动猿和丛林蜥蜴等更是无法抵御，很快，猛犸猪们便开始猛烈地冲击山顶的冰冻堡垒，这些一夜垒砌的被冰墙坚固无比，而猛犸猪们又常常因为着力点有偏差而使得自己的冲击被冰墙化解，当冰墙终于冲出裂缝时，猛犸猪大军的后队突然大乱起来，先是看押希亚和丹赞的两个叉尾鼬被打昏，接着后面的猛犸猪又遭到突袭——来自口袋乐园行会的救助队、探险队精灵们，加上主动加入的布林拉普、波加一行，在奥沙的带领下，终于赶到了针叶山，二话不说对猛犸猪们的后队发动了突袭，如果面对面地战斗，这些队员们绝非这八千猛犸猪的对手，但由于猛犸猪们一心向山顶冲锋，因此后方遇袭瞬间便大乱起来。后方一乱，影响到了冲在前面的猛犸战士，已经被水鼬的冰系技能打伤的阿尔塔看在眼里，虽然不知道到底是何方援军对猛犸大军从后背发起进攻，但也知道这是千载难逢的反击机会，便在各个阵地退缩的过动猿、丛林蜥蜴的头上盘旋飞翔发表动员令：“各位针叶山的同胞们，新的援军正在进攻猛犸侵略者的后方，这个时候我们如果还是缩在这里坚守，那么当猛犸大军重整旗鼓打胜了援军后，我们依旧无力抵挡。现在，只有请各位为了针叶山的自由和后代的安逸快乐，将生死置之于度外！如果有不怕死的，请跟我一起冲下山，上下两路夹击猛犸侵略者，把他们全部消灭！”说罢一声呼啸俯冲飞向已经迟疑不前的猛犸军先头部队，同族的云翅龙和青绵鸟便跟着冲锋下去，森林蜥蜴斯赛特、懒猴王史雷克见此，也知道这是稍瞬即逝的反击机会，便也招呼部族跟着往山下冲，不仅丛林蜥蜴和过动猿这些精灵全盘出动，连懒猴和树蜥蜴这些平常打埋伏的小家伙们也都哇哇叫着跟着冲下山来，连客居的利爪猫桑古斯也挥舞着利爪吼叫着冲进猛犸猪中一路劈砍起来。

西蒙本想让大部队再度冷静下来并想对策，但没想到此次背后袭来的家伙们的攻势极猛，很快包括他的近卫军在内的猛犸猪们便都被一一打倒，在他还气急败坏地寻找谁去传达命令时，一股高压水炮从侧面打来，西蒙躲闪不及，硬生生地挨了这强力的一击，好在他身经百战，并不会被这一下击垮，而是迅速后窜，拿出携带的橘果吃下迅速恢复了体力，接着才发现，原来这高压水炮来自于一只金顶企鹅——是布林拉普王子！西蒙之前得到手下的通报说布林拉普带着一些伙伴回到了雪峰顶城，如实上报给雪崩山首辅、哥达鸭基加斯后，便受命带领猛犸大军来进攻雪崩山，并不知道布林拉普被基加斯追杀的事情，因此大吃一惊，而就在这一瞬间，布林拉普的好友、也是贴身保镖的双贝海獭福特玛尔已经冲到他的近前，抡起贝壳剑朝他面门砍过来，好在他反应快，稍一侧头，用巨大的獠牙招架住了贝壳剑，当确信布林拉普不是帝国援军而是和背后袭击的家伙们一起来支援针叶山时，



西蒙大吼一声，喷出大面积的暴风雪，布林拉普和福特玛尔来不及躲闪，只好举臂防御。刚才的暴风雪只是虚招，在看到两位皇廷贵族防御后，西蒙喝下随身携带的特效防御剂，低头高速俯冲，一记蛮力，两跟獠牙，将布林拉普和福特玛尔双双顶飞——这还是念及到是雪崩山的贵胄所以西蒙低头幅度不大，否则他的大獠牙会直接将这对主仆刺穿。即便如此西蒙也没有就此停手，在使用在他们倒地时，再度低头挺着巨大的獠牙冲过来。

“蛮力会降低攻击的哦。”福特玛尔冷笑一声一跃而起，挡在略笨拙的布林拉普身前，将两把贝壳剑交叉防御，“我倒要看看你现在还有多大的力量！”

这次福特玛尔的确是失算了，他之前有看到西蒙喝下一瓶药剂，但他万万没想到西蒙喝下的是人类才研制出的特效防御剂，这种药剂可以在相当长的时间内维持使用精灵的能力不下降，而这对使用蛮力的西蒙来说意义非凡，当獠牙触碰到贝壳剑的瞬间，福特玛尔再也无法承受西蒙这力量满满的巨大蛮力冲撞，福特玛尔再度被撞飞，虽然有贝壳剑挡着不至于被撞得粉身碎骨哦，但福特玛尔还是当场昏死过去。

“福特！”“大哥！”倒在地上的布林拉普和一旁与其他猛犸猪缠斗的小球獭奥沙几乎同时喊了出来，但奥沙刚喊出来，就被对手的猛犸猪给掀飞了，而当西蒙再度奔向布林拉普时，布林拉普回身滚到一旁，虽然避免被獠牙冲撞，但还是被獠牙的边缘刮倒，继而后背上实实诚诚地挨了比普通猛犸猪高大很多的西蒙的两脚踩踏，布林拉普惨叫两声险些疼昏过去，在几近模糊的意识中，布林拉普将全身的力量积蓄于口中，迎着再度回身冲击到近前的西蒙，猛地使出了高压水炮，自己被撞飞的同时，西蒙也在近距离地全盘接受了布林拉普的高压水炮，倒地昏了过去。之后猛犸猪们和救助队的精灵们便将同伴各自抢回，福特玛尔则在被撞飞后第一时间被针叶山的云翅龙们给救走了。

猛犸猪这面由于两面夹击且没有了总指挥，而弗洛斯想接替西蒙指导又指挥不动这些小山一样的大家伙，使得雪崩山的联军陷入了非常大的被动，原本遇到针叶山上方的强攻便撤退回山林，但现在山林已经被口袋乐园行会给占领了，当没有指挥的猛犸猪们习惯性地再度没阻碍地撤回山林时，遭到已经埋伏好的行会精灵的伏击，不知道山林中援军数量，猛犸猪们只好再度退出山林，然而又再度遭到针叶山精灵们的痛击，无奈之下，猛犸猪们只有围着濒死的西蒙总帅以一致对外的圆环阵型死守，战斗陷入了僵持，在针叶山和行会精灵的猛烈夹击中，猛犸猪们只有依靠暴风雪和技能回复剂来自保，但也仅局限于此，猛犸猪们每次冲锋，都会被打回。

前后猛攻之下，猛犸猪们纷纷倒下，当西蒙被医官救治清醒时，八千猛犸大军再次折损过半，仅余四千死守在虚弱的西蒙的周围。而同样被救治清醒的布林拉普，睁开眼睛第一句话竟然也是阻止行会的救助队、探险队精灵们停止对陷入困境的猛犸猪们下杀手，以制服为主。行会的会长奥沙虽然痛恨猛犸猪们重伤了自己的哥哥，但对于布林拉普王子还是心存敬重，因此并没有问原因，就把布林拉普的意思传达下去。

而一向本着以杀戮震慑对手的针叶山精灵们可就不管这一套了，对猛犸猪们发动一轮又一轮的猛攻，当阿尔塔得知西蒙被抢救过来、而剩余猛犸猪们的意志再度被凝聚到难以攻破时，索性在混乱中带着几个云翅龙亲卫飞到猛犸猪们头顶，大声喊话：“各位雪崩山的勇士们，都饿了吧！告诉你们，再坚守是没有好结果的，因为贵军团的粮食早就被我们针叶山给抢得一粒不剩，继续顽抗除了战死和饿死，别无选择！投降吧，起码能让你们吃饱饭不做饿死鬼！”

这一席喊话当然不能动摇猛犸猪们，见他们不信，阿尔塔长啸一声，山顶上的过动猿便将几个大车推了出来：“这些运粮车你们熟悉吧？看到没有，还有猛犸精锐军团的标识呢，这下你们还不信你们已经断粮了吗？”

看到己方的运粮车出现在针叶山顶，猛犸猪们终于知道他们早已断粮，骚动和不安开始蔓延开来：“难怪之前的冲锋让我们啃雪，原来是粮食被他们抢了？”“那困在这里该怎么办？早就觉得饿了啊！”“不行，没饭吃怎么有力气打仗呢……”“吃雪怎么能顶饱？现在已经是很饿了啊！”七嘴八舌的骚动中，重伤的西蒙竭尽全力大喊：“都别被他们迷惑了！他们针叶山对来犯者从来斩尽杀绝，投降只有死路一条！针叶山顶就在眼前，攻下来大家有饭吃！也对得起死去的弟兄们……”

“住嘴吧！”高空盘旋的阿尔塔打断了他的话，“你这番空洞的鼓动话你的部下都听腻了吧！现在你们的士气比起一个小时前如何？你们的精灵数量比起一个小时前又如何？一个小时前你们都没攻到山顶，现在一帮饥寒交迫的幸存之徒，还妄想攻破我们山顶？这话您自己信吗？”

猛犸猪们虽然在西蒙的统领下没有投降，但很明显，阿尔塔完全说中了他们的要害，不过不管阿尔塔如何劝诱，猛犸猪们全部都忍着饿，继续和针叶山、口袋乐园行会的精灵们对峙。阿尔塔摇了摇头，对一旁的副统领特里斯道：“按照原计划，让大家都休息去吧。”

针叶山的精灵们停止了进攻，回到了山顶，与此同时，特里斯也率领一众云翅龙从空中飞过猛犸猪们的阵地，和奥沙的行会援军汇合，当看到小球獭奥沙、暖暖猪波尔卡以及波加、阿嘉、斯潘达这一众熟悉的精灵后，大喜过望，约定天亮后内外一同夹击猛犸大军后再请上山好好庆祝，留下可口的佳肴便离开了。

此时刚刚到午夜，暴风雪依旧肆虐，剩余的四千猛犸猪虽然耐寒但却及不耐饿，在冲不出去只能挨饿坚守的情况下，一只又一只的猛犸战士饿倒了，奄奄一息地挣扎着吞吃着嘴角的积雪，而水鼬们更是连积雪都没法多吃，渐渐无力倒地……就算是这样，也没有一个投降，甚至连之前的小骚乱都没有，全部在硬撑着、接着一个一个倒下。

后半夜时，雪终于停了，又等了几个时辰，当云翅龙阿尔塔看到东方渐露白皙，又看看已经倒下一大片的猛犸猪阵地，长叹一声：“极地第一的精锐果然有骨气，就这么被全灭，很可惜啊！”就在这时，同族特里斯飞了过来：“报告族长，甜树果蒸饭都已经蒸好，装进小篮子，青绵鸟特别行动队，全部候命出发！”

“好啊！这事你办得果然及时。”阿尔塔跟随特里斯飞到厨房，空气中还弥漫着甜树果蒸饭的香气，连阿尔塔自己都情不自禁地咽了口水，对特里斯说：“好了，趁着饭热，出发吧！让雪崩山这些誓死不降的英雄们临死前闻闻饭香。”目送特里斯带着青绵鸟们叼着小饭篮出发后，阿尔塔接着飞到指挥大厅，对一直等候在这里的其他两大族长——森林蜥蜴斯赛特和懒猴王史雷克道：“开始行动吧，他们开始抢饭，我们就和山林中的援军一起夹击！”

“听你的！”

“没问题！”

42 进化的布林拉普

两个族长领命后，带着全部部族守在冰墙后，看着下面的情况，就见特里斯率领云翅龙和青绵鸟们，叼着小小的竹篮，里面装着热气腾腾的甜果蒸饭，在猛犸猪们的头上空投下来，饭很少很少，但是浓



郁的香气对于风雪中饥肠辘辘一夜的猛犸猪们无疑是难以抗拒的诱惑，当猛犸猪们拥挤着舔食着地上的饭粒时，阿尔塔在空中一挥翅膀，在山顶待命的过动猿和丛林蜥蜴已经悄悄地接近包围了他们，当阿尔塔大吼一声“杀”后，这些精灵们便扑向将最后一点力气消耗在抢吃杯水车薪的米饭上的猛犸猪们，这些饿了一夜的大家伙完全无力抵抗，在哀嚎中任由宰割，惨叫声顿时划破了整座针叶山凌晨的宁静。就在这时，一直埋伏在山林中的行会精灵们也从山林中出来了，但他们并没有去进攻奄奄一息却在拼命抢食的猛犸猪们，反倒在有意阻挡针叶山的精灵对猛犸猪们进行杀戮。

阿尔塔盘旋在空中把这一切看在眼里，当从身旁的特里斯那得知下面的小球獭就是行会的会长时，二话不说俯冲下来落到奥沙近前质问：“你是前来支援的行会会长吧？贵行会既然前来帮忙，在此关键时刻不说帮忙出手消灭侵略者就算了，还反过来阻挡我们去消灭他们，你们难道也收了他们的黑钱……”话没说完，一个双贝海獭忽地跳上了他的脊背，揪着他的冠子用贝壳刃对着阿尔塔的脖子，而跟下来的特里斯也在刹那间被制服。

“赶快下达命令，停止对猛犸猪们的屠戮，快去！”听了说话，阿尔塔才发现，要挟自己的竟然是之前被西蒙险些撞死的福特玛尔！便怒斥：“你疯了吗？之前你差点被猛犸猪撞死，还是我舍命救下的你，现在你竟然恩将仇报来要挟我饶了那帮侵略者？”

“对不起……”福特玛尔低声道歉，没有了之前的气势，但贝壳剑并没有离开阿尔塔的喉咙，“这是我们王子的命令！”

“王子？”

“对！放过猛犸猪，是我的意思！”循声望去，一个强壮华贵的钢帝企鹅踱着方步走近，这一看把阿尔塔吓了一跳：“你是……波泰西王？”

“波泰西王是我哥哥，没听福特管我叫王子吗？我是布林拉普啊，之前在针叶山你们还送我下山呢。”

“你是那个金顶企鹅？你什么时候进化的？”

“就在昨晚打败西蒙时候啊……现在不是说这些的时候，赶快让针叶山的精灵住手，否则你今天绝对会成为战死的英雄之一！”

“都住手！停止杀戮！”伴随着阿尔



塔无奈的一声令下，攒足精神对猛犸猪们进行屠杀的针叶山精灵们不得不停手，也发现己方的指挥官竟然被援军胁迫，但又不知道发生了什么事情，和幸存的已经无力作战的两千多头猛犸猪一起，看着阿尔塔被福特玛尔和布林拉普主仆胁迫的奇怪一幕。

“布林拉普，你果然还是雪崩山的王族，关键时刻在这等着我，不过你以为这么就能灭了我们针叶山？”阿尔塔冷笑。

“我从来也没想过灭针叶山。”布林拉普踱到阿尔塔近前，“如果有那个心，我们根本不用出动，在猛犸大军冲击你们的冰墙时我们在山林里旁观即可，还会对他们背后突袭？”

“那……那你到底想干什么！”懒猴王史雷克试探着用强硬但明显心虚的语气质问布林拉普。

“没什么，他们只是头脑简单的战士，受命于雪崩山的政客权臣，根本没想过这战争是否该不该打。此次在首辅基卡斯的蛊惑下进攻贵地已经失败，1万精锐如今已经被杀死饿死剩下不到三千，还请各位族长高抬贵手，放过他们。”

“我们针叶山从来以将来犯者屠戮殆尽的方式来震慑入侵者，如果这次发了慈悲，恐怕以后的针叶山会有更多的豪强觊觎。”阿尔塔的脖子贴在福特玛尔的贝壳剑刃上却并不慌忙，转而对停下观望的针叶山众精灵道，“他们竟然以为能用死吓住我！让我来告诉他们，如果针叶山的精灵怕死，压根就没有今天独立自由的针叶山！给我继续杀！”说罢猛地低头将脖子压向福特玛尔的贝壳剑刃，刹那间看着这一幕的所有精灵，包括针叶山的、口袋乐园行会的以及奄奄一息的猛犸猪们，全都被阿尔塔这疯狂的自杀给镇住了。

但接下来并没有如预料般的血溅当场，布林拉普考虑到针叶山的这些死士可能会舍身取义，所以提前弄个没开刃的贝壳剑交给福特玛尔，本意不过是吓唬他，没想到阿尔塔果然不吃这套，还好贝壳剑没开刃，否则就真的和针叶山结下梁子了。

“现在你明白了吧！”布林拉普对同样惊呆的阿尔塔大吼，“我们之前来这里，是为了拯救针叶山于水火，避免雪崩山帝国和猛犸一族被奸佞留下更多的血债；现在来胁迫你，目的是制止屠杀，给猛犸猪一族兴灭继绝，让更多无辜的糊涂虫清醒过来！”

“王子殿下，你说的……奸佞，难道是基卡斯？”已经饿得双腿发软的西蒙，啃了几口雪后，勉强走到布林拉普的近前，“之前的战争动员令都是基卡斯首辅直接签发，根本没有皇帝陛下的手谕，但皇帝陛下又每次都予以默许，所以我们只好做鹰犬……”

“能看出基卡斯那家伙玩弄权术，说明你还算有脑子。”布林拉普和福特玛尔来到昨夜还差点要了自己命的西蒙近前，“他在帝国架空皇帝陛下独揽大权，还把我这个王子追杀出国境，让你们去对针叶山发动战争，不过是希望以此转移帝国内部的重重矛盾而已。”

“唉！可惜我这1万猛犸精锐，被老东西的不义之战折腾得不足三千……”

“都别演戏了！”阿尔塔打断了他们，“不管你们国内如何复杂，但对于针叶山，你们就是不折不扣的侵略者，不将侵略者斩尽杀绝无法震慑野心家。布林拉普，聊完了没有？聊完了我们也该按照我们针叶山的习俗处死全部入侵者，把这一万颗猪头系数送给你们那叫什么鸡什么丝的大首辅，看他以后还敢不敢觊觎针叶山！”

“他当然不敢。”布林拉普并没有为猛犸猪们继续求情，“当帝国最精锐的猛犸大军在此役中全军覆没，雪崩山便没有再能担任守山重任的精灵了。届时基卡斯将不得不面对来自大冰河的入侵。”

“大冰河？你是说大冰河的那些冰

须熊？”



“没错！而且冰须熊们的野心远不止吞并雪崩山帝国，你们针叶山丰饶富庶，遭遇攻击也是早晚的事。到时候，集结了雪崩山和大冰河的所有极地精灵的大军出动，你确信你们能阻挡住吗？”

“这……王子殿下想得太远了吧。”

“不远，冰熊一族早年便被我的先祖赶出雪崩山，世代都想夺回雪崩山，报先祖之仇，雪崩山最精锐的军团全军覆没，他们当然不会放过这个大好良机，更不会放过在统一极地、没有任何后顾之忧的情况下向南扩张，吞下丰饶富庶的针叶山。这其中的厉害，你自己好好想想吧。”

一番话，令阿尔塔和史雷克、斯赛特以及在场所有的针叶山精灵陷入了沉思，而饿得有气无力的幸存的猛犸猪们，也都羞愧难当，头更低了。片刻的沉默后，阿尔塔长叹一声：“唇亡齿寒的道理我还是懂的，王子殿下既然说到这个份上，这个人情我还是要送的。西蒙，带上你的队伍，滚吧！”

“多谢阿尔塔组长开恩！”布林拉普替无力的西蒙深深鞠了一躬，“但是他们已经饿了整整一夜，如今又大多负伤，还要将战死同伴的尸骨运回故乡，如此，还请各位族长好事做到底，让他们填饱肚子吧。”

“这个……王子殿下的要求实在是过分，给入侵者留生路本已破了我们针叶山自古以来的惯例，还给他们饭吃的话，那我这算不算是鼓励以后更多没脑子的武夫盲目从命来进攻针叶山？”高大的懒猴王史雷克摇头晃脑。



“算了，王子殿下，不要为我们这些武夫跟那些刽子手求情了。”西蒙虚弱地说道，“我族几千弟兄命丧于此，吃饱了恐怕我们会立刻来报这个仇。”

“哟呵，还记仇是吧……”阿尔塔话没说完，针叶山的精灵已经将猛犸猪们再次团团围住，就等阿尔塔一声令下，就将猛犸猪们全部杀戮殆尽，以绝后患。

“你们胡说什么呢！”布林拉普赶紧制止，先质问西蒙，“猛犸军团一直所向披靡，如今惨败于此，数千勇士殒命于他乡，我问你，这怪针叶山吗？难道是他们针叶山的精灵请你们来侵略他们的？两军对垒不去杀敌，难道要他们等着被你们屠杀？”

一番话说得西蒙无言以对，布林拉普咬牙切齿地继续说：“猛犸一族之所以蒙受此等惨败之耻辱，不是因为针叶山的精灵不留情，他们守卫故土没有任何错误，惟一错的是发动这场战争的首辅基卡斯，他视你们的生命如草芥，将你们视作棋子

去送死！明白没有！”

“明白了，王子殿下……”不到三千头虚弱的猛犸猪军团在西蒙的带领下，全部向布林拉普俯身跪下。

布林拉普又看看阿尔塔：“阿尔塔族长，如果我没说错的话，针叶山应该是鲜有伤亡吧。或者说这次贵地虽然有惊但并无险，不仅如此还夺了这次猛犸军团随军携带的全部军粮，所以这次针叶山也还是不要记仇了吧。”

“对啊。”一旁的奥沙也附和，“不说别的，就看在针叶山最危机的时候我们出手相救，三位族长也赏我这个晚辈一个面子吧。”

“还有，这次对伤亡者的抚恤，各位族长请记在雪崩山帝国的账上吧，等日后除掉基卡斯，我会以帝国王子的名义来履行今日的诺言。”布林拉普说着，就跟波尔卡要纸笔。

“算了算了，都别玩虚的了！”阿尔塔站了出来，“今天如果不是你们及时出手相助，我们针叶山还真就灭亡了！至于那些军粮，我们针叶山根本不差这些。那些伤亡的精灵我们自会抚慰，等到布林拉普你除掉那个首辅？呵呵，说实话，我等得起伤亡者的家属等不起啊。不过既然各位能在关键时刻救针叶山于水火，那么各位的人情我就卖了，但是供他们饭，对不起实在是做不到，我们三大族长愿意，战争中的死难者的家属也不会同意，都理解下吧。”

“既然这样，那我也就不勉强了。感谢各位族长饶恕我们雪崩山的猛犸一族。”说罢冲着云翅龙阿尔塔、懒猴王史雷克、森林蜥蜴斯赛特分别各鞠一躬，接着对奥沙道：“把行会出征这次带来的吃的都留给猛犸猪们吧，虽然对他们的大胃口来说远远不够，但总好过一直饿着。”

“别，还真能让你们自己给他们供饭么？”阿尔塔无奈地笑笑，对史雷克和斯赛特道，“说来道去，我们还是让这些战败的侵略者们吃饱吧，吃饱了他们也好有力气把这漫山遍野的几千头猛犸猪尸体清理走。要不然这活我们针叶山可没有谁爱干。”被阿尔塔这么一说，最终史雷克和斯赛特也只得照办，让部下们去吩咐厨房大量备饭，送给被困的猛犸猪们。

接下来，针叶山的精灵们回到了山顶，只留下一些精灵埋伏在树上监视吃饱后的猛犸猪们，来自口袋乐园的精灵，包括布林拉普、波加、斯潘达以及救出的花斑鸠丹赞和水冷猴希亚，也都被奉为上宾，接受了针叶山的热情款待。而布林拉普挂念的剩余的不足三千头的幸存的猛犸猪们自然不在邀请之列，他们一夜未吃未眠，如今只从针叶山那获得此少许食物充饥后，便在针叶山值岗精灵的监督下，清理七千多具战死饿死的猛犸猪和水鼬的尸体——随猛犸军团而来的水鼬军团，除了弗洛斯及少数幸存者外，更是全军覆没，好在帝国内也有众多留守巡逻的水鼬，因此还不至于有灭族之灾。针叶山把他们出征时用来拉粮食的全部粮车退还回来，用来堆放战死的猛犸猪和水鼬的尸体，让幸存的猛犸猪们拉回到雪崩山，也算是让这些身死异乡的战士们落叶归根了。

未完待续





文/新房客　图/Rutiwa　编/马修

这是一个关于乐高的故事。我想乐高没有人不知道吧？英文是Lego，至今已有将近80年的历史。说到这里我要先提一下我自己，因为这是发生在我身边的一件事情。

我想我人生到目前为止的26年来最让我感到无比欣慰与自豪的就是我的“小心眼创作组”，虽然这种自豪极有可能只是一种以自我为中心的表达方式，我平时也不会过多提及，但它依旧无时无刻不给自己带来许多乐趣。这些年来，这个小心眼给我带来了无限的乐趣，无论是把自己心里的角色和情感表达出来，还是跟大家一起合作写文画画玩乐，都让我无时无刻感到开心。虽然随着年龄增长，灵感越来越少，那些记忆里活灵活现的角色也越来越模糊，但我多么感激这件事曾经发生过。甚至有一个人曾经告诉我，无论什么时候都不要放弃写作，无论以后如何都要坚持下去。这件事已经有五六年了，虽然我的同人小说可能算不上什么写作或创作，但算下来前前后后也有十年了。我想我确实应该略感欣慰与自豪。说我自大也好，孤僻都好，始终是一件令人很开心的事情。

一个人在长久没有遭遇的一个失眠的夜里，即便我现在只是在说梦话，但依旧，这件事确实发生了。说出来你可能不会信，我想起了很多被我遗忘的角色，比如泰洛伊与培育体、日落山顶的狐妖、期盼着世界末日的狃拉、把捕捉陀螺装进四驱车的小成、海上的搞笑海贼团，甚至是那个心里分裂的乘客小孩。或者有一天这些角色可能会被人记起，虽然不太可能，但他们也确确实实在我回忆里占了很大的位置……晚安。

1 骆驼

这个被拼成人形的乐高积木，或者算是十分幸运，它被选中了。倒不是说因为它有多么特殊或具备什么神圣的使命，而是就像六合彩一样，它中了奖，于是它就成了被选中的那一个。人也是一样，有时候不知道为什么，偏偏那个就是你，想也好，不情愿也罢，没得选择。它有四天的时间。第一天可以拥有人类的思想并可以走路，第二天可以做一天口袋妖怪，第三



天可以做一天人类，如果这三天它的表现都很好，它便可以在最后一天选择继续做有思想的乐高、口袋妖怪或一个真正的人类，到那时它将不会再是一个普通的、没有思想，没有灵魂的乐高。

它没有名字，就这样醒了。

身体有乐高的限制，手脚只能前后摆动，脑袋也只能左右观望。周围有许多用乐高碎片拼成的物品。有房子、树木、建筑，甚至是人与口袋妖怪。这些人与口袋妖怪跟自己不一样，它们不会动。

那个绿色的是妙蛙种子，红色的是小火龙，蓝色的是杰尼龟，还有黄色的是皮卡丘。这些大块头的口袋妖怪乐高是用数不清的积木拼起来的，不像它，只有一个脑袋、一个身子、两条腿这三块儿而已。呵呵，其实简单也挺好，至少还能走动。

它往周围望了望，自己现在身处一个白色的大桌子上，周围的花草树木、房屋都是些没有生命的死物，比起它们来说自己算是幸运多了。这样试着学走路，左一步、右一步，由于脚下是空的，所以落脚的时候有种扣扣的声音，或者形容的不对，应该是咔咔。无所谓了，嘿，迈出了第一步，第二步，越走越远，渐渐地距离妙蛙种子它们已经有一段距离了。哼，还口袋妖怪呢，说到底不也是普普通通的乐高而已，只要接下来三天自己的表现良好，那就可以选择做人啦！不过表现良好的定义是什么呢……忽然间有了思想，对一些事还并非太了解。

“赶快把桌子上这些东西收拾起来！”是一个人类的声音，接下来只是短短的几秒钟，它的世界几乎瓦解了。像是被什么东西一股脑地铲了起来，接下来哗啦哗啦地声音不断传来，它周围那些房子啊树啊通通倒下了。如果是个人类一定会被摔得血流不止……

就这样被困在了一堆废墟里，之前那妙蛙种子等也都被断胳膊断腿了，确切点表达是，拼凑在一起的乐高积木都散开了。

既然能走，那一定要走到自己力所能及能到的地方。它开始在这堆废墟里拼命地往外爬，每走一步还有一定的概率把自己的脚跟下面的乐高碎片连接上，这样一来要费好大力拔下来才能继续走，也不容易。

也不知道走了多久，总觉得自己周围满满都是零散的乐高。它觉得自己仿佛是一只骆驼，而那些零散配件就是一片沙漠。



对于一只骆驼来说，生活在沙漠里，日夜不变面对的都是那些散碎的黄沙。一成不变的生活，似乎生命中的目的只是那片绿洲。就像现在的它一样。

骆驼可能没得选择，所以在一个不能选择的大环境里存活却依旧可以活下去。当然这需要的不止限于要去适应那个大环境，还要丢弃许多自己与生俱来的东西，包括什么理想啊、梦想什么的。时间久了，即便是在不如意的大环境里生活，也可以活下去了……

但它不一样，它要走出这片沙漠，寻找它生命中应有的自由，因为时间只有三天。

就这样，它奔着心中的绿洲一直往前走，走着走着就累了，然后不知不觉睡着了，是那种不能控制的困，绿洲还没找到，自己已经合上了双眼……

2 傻鸭

傻是什么，或者没有人可以给这个字给一个明确的定义。这个字在每个人心里都有一个不同样的定位，或高或低。

这天它醒来的时候发现自己已经身处在一个小水塘边，远处可以看到一所大房子，来回出出入入的人很多。低头一看，自己是一个鸭子状的黄色生物。这……这是可达鸭。应该说，它现在是可达鸭。

那所大房子，好像就是饲育屋，来来往往有不少骑着三轮车的人路过。据说最近人们很喜欢孵蛋，但由于一次身上只能带一定数量的口袋妖怪的蛋，所以就干脆买三轮车，上面拉着一些有火焰身躯特性的口袋妖怪与一堆蛋来来往往；更有人直接一路骑到W市，绕着铁塔原地转圈。本看着倒也自然，可达鸭没有忘记自己的本体只是一个没有思想的乐高，只是这幸运的第二天，它可以做一只口袋妖怪。

或是忽然从草丛里跳出来吓吓训练家，或是跟其他口袋妖怪聊聊天，可达鸭觉得自己的生活应该悠闲极了，跟昨天比

起来，自己能走到更远的地方，而且还能发射水枪。

也不知道是发生了什么事，总之周围的人们开始拼命往W市的反方向跑，饲育屋的门也关了起来，更有一些人放出了会飞行的口袋妖怪直接飞走了。周围能听得到警报器的声响，源源不断。

紧接着一群手刀兵士排着整齐的队伍向饲育屋的方向来了，可达鸭与其他的口袋妖怪们在草丛里探着头望着外面大路上的景象不禁有些摸不着头脑。

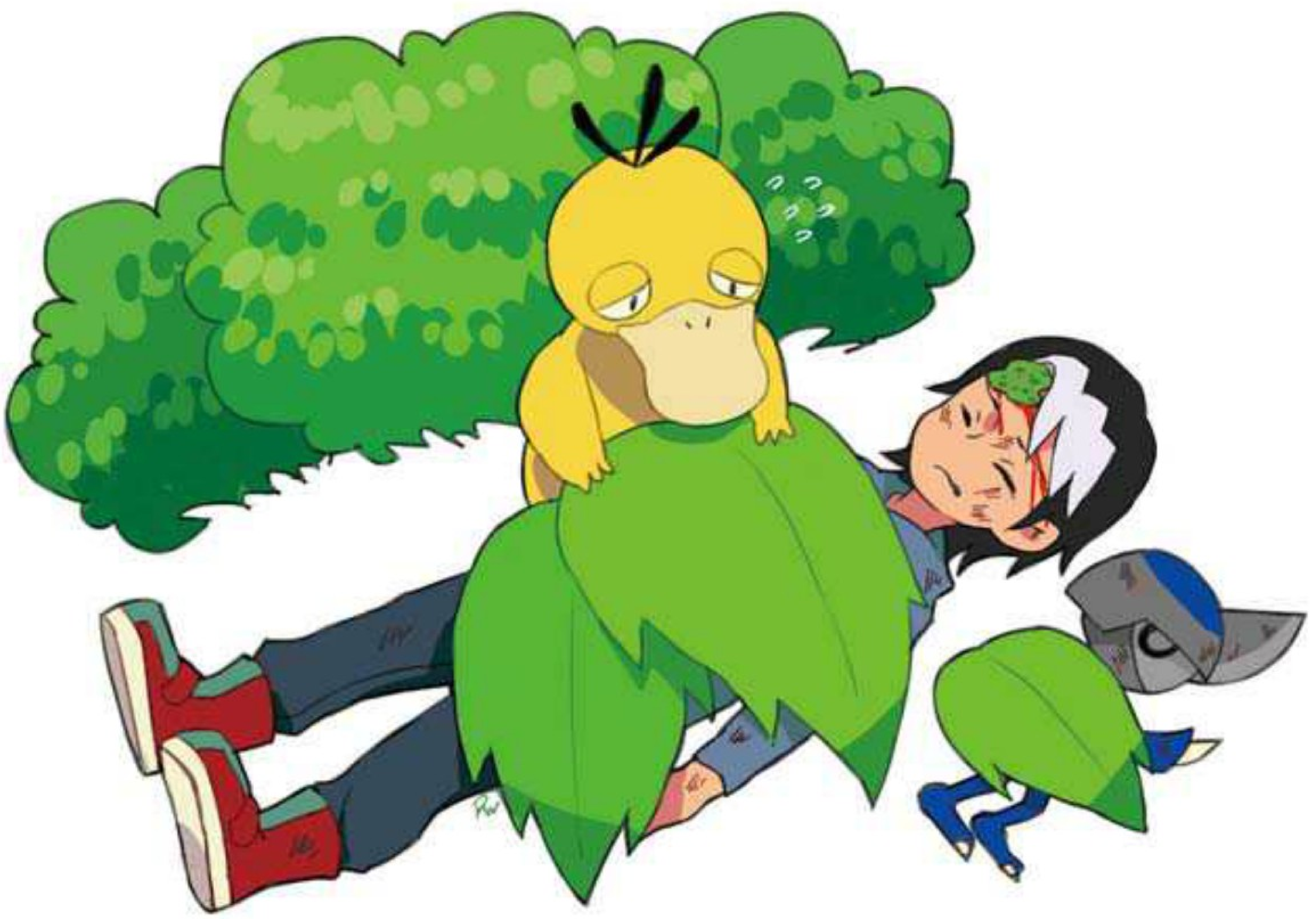
据悉W市最近经常出现手刀兵士大量出现的事件，它们在城市各个角落里神出鬼没，遇见人就攻击，使得不少人都受到了重伤。直到前不久有个叫黑小丸的男孩，收服了它们之间的首领——一只闪光的手刀兵士之后，才让它们暂且从W市撤退。

然而撤退出W市的它们并没有就此罢休，而是一路杀到了饲育屋这里。这群手刀兵士会许多技能，看样子不像是野生的。不过饲育屋周围站了许多保安，他们的精灵球一出，那些小拳石、隆隆石啥的纷纷使用起地震技能，可达鸭距离这么远都觉得地面在晃动，更何况那身在饲育屋周围的手刀兵士群们。即便如此，那群手刀兵士们也没有放弃斗争，它们虽然个个被打得身受重伤，但却依旧向前扑去，不断地进攻人类与小拳石们……

天空中飞过了一群夜鹰，每只都在用着看透技能寻找着什么，像是有什么要紧的逃犯逃跑了一样。可达鸭惊讶地看着眼前的景象，似乎现在所在的世界跟自己理想中的口袋妖怪世界有着不小的差距。

“咳咳……”草丛中传来了一阵咳嗽声，可达鸭转过头一看才发现草丛里倒着一个人，这少年口吐鲜血，显然是受了重伤，它身边还趴着一只蓝色的手刀兵士。

“可达，可达。”可达鸭傻傻地走到了少年身边，这少年抬起头望了可达鸭一眼，示意它不要叫，以免被人发现他在这里，紧接着便整个头都垂进了草丛里。



周围的可达鸭群见状都呱呱地逃跑了。这群所谓的傻鸭，遇到这种情况时也不傻，本能地都离开了。也对，谁愿管这闲事。不过乐高变的可达鸭不知道，它前天还是一个没有生命，没有思想的积木。它先是在草丛里找了些杂草，碾碎弄湿以后盖在了少年与手刀兵士的的额头上，紧接着又找了几片比较大的叶子将他们覆盖起来以保护他们不被人发现。

过了大约那么一两个小时，那群手刀兵士们都不见了，夜鹰与保安们也都走了。饲育屋看样子是没有被毁坏，人类成功地保护好了自己的饲育屋。可达鸭的心惊魂未定，这到底是什么回事……

少年发出了一声呻吟，当他醒来的时候第一眼看到的就是眼前的可达鸭。他看看自己额头滑落的草药与身上的大叶子，才知道是可达鸭救了自己。

“谢谢你，我叫黑小丸。”

黑小丸把身上的喷雾拿出来给身边的蓝色手刀兵士喷上，不一会儿手刀兵士也渐渐恢复了生气，然而它对黑小丸却并不友善。无奈之下，黑小丸只好将它收回了精灵球里。

“可达，可达？”可达鸭歪过脑袋向黑小丸叫了一声，它其实是想问黑小丸遇到了什么，是怎样把自己弄成重伤的。

似乎黑小丸有着一颗热爱口袋妖怪的心，虽然不懂可达鸭说什么，但从它的眼神里也明白了它的想法：“你是要问我为什么会受伤吗？”

原来W市的手刀兵士伤人事件已经有一段时间了，黑小丸本想像其他人一样躲起来，待事件平复之后再出门，然而自己的口袋妖怪擅自跑了出去，无奈之下只好出去找。在经过一番争斗之后，黑小丸竟意外地收服了这群手刀兵士的首领。不过由于这次的骚动事件造成了大量的训练师伤亡，W市的一些街道也损失惨重。所以警方要求黑小丸将罪魁祸首的闪光手刀兵士交出来，当众处决以平民愤。但黑小丸认为这并不能从根本上解决问题，它们攻击人类一定有自己的理由，如果只是简简单单将头领处决，表面上看是没事了，实际上这只会令人类与口袋妖怪之间的隔阂越来越深。搞不好它们进化后又会卷土重来为头领报仇。

然而政府不这样想，于是黑小丸只好带着蓝色的手刀兵士连夜逃走。这样，警察们也下令逮捕窝藏着手刀兵士的黑小丸，那群夜鹰就是他们放出来侦查的。

在逃走的途中，黑小丸才意识到，这些手刀兵士并不是野生的口袋妖怪，而是被人类遗弃的。现在这个社会，人类非常注重V（满个体）与努力值这两件事，为了培养出高V的口袋妖怪，饲育屋成了大家时常光临的场所。饲育屋的生意每天火到不行，他们的日常工作只是让口袋妖怪们交配生蛋。不仅如此，百货公司的自行车行也开始高价贩卖三轮车，因为生蛋的时候用三轮车装得多，街道上甚至还出现了贩卖火焰身躯特性的口袋妖怪。他们这么做只是想赚钱，所有的人都是，自行车行、口袋妖怪贩子甚至饲育屋。他们脑子里的想法都是围绕“钱”这个字而转的，根本没有想到这样下去会造成什么后果。

后果就是越来越多的口袋妖怪被遗弃，许多非6V的口袋妖怪被遗弃，造成了大量口袋妖怪逆袭人类的事件发生，甚至过多的奇迹交换让网络产生了瘫痪。

走到今天这一步的人类已经忘记了口袋妖怪最终的初衷，饲育屋的初衷或许只是帮忙升级，或让陪自己成长的口袋妖怪生蛋繁殖下一代。自行车行的初衷或许只是出售自行车，好让在跟自己心爱的口袋妖怪们一起旅行的训练家们不至于靠一双腿走遍世界。口袋妖怪贩子就不用提了，它们的目的再简单不过，就是为了赚钱，

本身就是违法的事情，只有偶尔在庙会之类的活动上才能卖卖鲤鱼王之类的观赏类宠物，然而今天发展到了贩卖各种火系口袋妖怪。而捕捉方式与贩卖方式也十分残忍。

“我觉得人类与口袋妖怪之间不应该互相伤害。”黑小丸对可达鸭说。

“可达……”可达鸭捂着脑袋简单地答复了一句。

“我在逃跑途中遇到了一个女孩，她建议我把手刀兵士交出去，她说那样才是明智之举。不过我不觉得，手刀兵士现在已经是我的同伴了，现在是，以后也都会是，我是不会背叛同伴的。”

可达鸭看着眼前这个少年，竟被他那股劲头吸引了。他说的话似乎是以前经常听人说的，现在这个世界还会这么说的人已经少之又少了，真是傻……可达鸭笑了一声。

“你好傻，还敢救我，就不怕我赖上你，说是你伤害的我，或者把你交给警察？”

听到黑小丸这样说，可达鸭往后退了几步，它这一刻的脑海里只觉得自己蠢透了，自己才是傻。

“我当然是开玩笑啦。”

“呼……”

“我不同意那个女孩的说法，于是和她对战，但却惨败下来。”从黑小丸接下来的话中，可达鸭也了解了事情的经过。

原来黑小丸的口袋妖怪都没有经过筛选，也没有特意去分配努力值，所以才会输给女孩那些高V口袋妖怪。在那个女孩的眼中，只要是为了得到对项的高V口袋妖怪，牺牲多少低V的口袋妖怪都无所谓。然而就是因为这种想法的人太多，所以被遗弃的口袋妖怪才会越来越多，它们全部都对人类充满了仇恨。手刀兵士也只是一个例子而已。

可达鸭听着这些骇人的消息，不禁开始意识到口袋妖怪的世界并非自己想象中的那么简单而已。放生的低V口袋妖怪早晚都会被人当作提升努力值的道具干掉。训练师就是通过不断的孵化和杀害来维持生态平衡。由于至今为止维持的还算“不错”，所以才只发生了手刀兵士暴动这一



个事件，正因为只是一个事件，而这个事件的消息没有太张扬，还没有传遍世界，所以官方决定私下处决蓝色手刀兵士……

“很复杂吧？”黑小丸说。

“即便能维持生态平衡也只是暂时的而已，早晚都会有更多的口袋妖怪暴动。而根本除了孵蛋的饲育屋之类，还有人类的心。现在这个世界上的人们，心地跟以前已经不同了。不是你我所想象的那么简单了。”

可达鸭听着这些复杂而又可怕的事情，觉得在这样一个复杂的社会里难得还有一个像黑小丸这样的少年，倒也真是难得可贵。

“好了，夜鹰们都走了，我要继续去赶路了。”

“可达？（你要去哪里？）”

“我本打算去找按摩师帮忙调解一下我跟手刀兵士之间的关系，因为到目前为止它对我依旧很仇恨。不过按摩师因为没有生意已经闭店很久了。他说现在的人们都靠给口袋妖怪吃药和群战杀野生口袋妖怪练努力值来增长亲密度，他也是无奈才把店关掉的。”

“你要跟我一起走吗？不过我保证我以后的路都会很凶险，如果你没有把握还是算了。不过我看你救了我，你应该很善良吧。”

听到黑小丸这么说，可达鸭开心极了，它也想跟黑小丸一起去看看外面的世界。所谓外面的世界也不过是草丛外的世界罢了，因为毕竟自己一醒来已经在这片草丛里了，从来没有出去过。可是……可是自己是一个乐高呀，一个没有生命、没有思想的乐高。即便是今天是可达鸭，明天也有可能变回一堆塑料。到那时候，黑小丸还会觉得自己善良，还会想要自己陪他一起旅行么？或者说，他在遇到危险的时候，会像保护手刀兵士一样保护一个没有生命的乐高吗？

想到这里，可达鸭摇了摇头，它不能跟黑小丸走，虽然非常想，但还是不能跟他走。为什么心会这么痛，以前是乐高的时候从来没有过这种感觉……为什么会这样，它觉得心好痛，想着想着自己的脑袋也痛了起来。痛苦之中的可达鸭蹿进了草丛里，远远地跑开了。

“喂……”背后传来了黑小丸的呼声，“不要一起就算啦，但你要小心啊，这里有很多靠杀可达鸭来练特攻努力值的训练家……”

虽然极其不愿意，但可达鸭依旧是拼命地往前奔着，它不想自己跟黑小丸之间就这样完蛋……恨只恨自己只是一个乐高，而不是一只真正的口袋妖怪。但做一个口袋妖怪为什么也会如此痛苦，以前曾经觉得，一个生命体可以做很多事情，是一个单纯能走路或者没有思想的积木所不能比的……但为什么会这样……

也不知道跑了多远，可达鸭累了，它躺了下来，喘着气。也不知道是哪里来的一股香味，十分好闻，甜甜的……见到身边的几只可达鸭一起跑了过去，它也爬起身子嗅着香味往前走去。

“出来了，大食花，攻击！”只觉得一股紫色的液体喷射了过来，可达鸭开始觉得四肢麻木，思想也渐渐模糊了起来，这……支撑不住了。黑小丸……

3 等一个人

它醒过来的时候发现自己躺在一个尽是……讲不清楚了，像是忽然附体在了一个人的身上，有了许多的思想，身边跟着一只卡蒂狗。而这个人的思想跟记忆也都



停留在它的脑海里。原来今天是第三天，是可以做一个人的。

天刚蒙蒙亮，卡蒂狗已经将两条前腿扒在了床边，在叫他起床。走了一天路，做了一天可达鸭，今天在做最后一天的人。前两天都很一般，有了思想的乐高随时都会被人一股脑收拾掉，做了口袋妖怪却要遭受被人类虐杀的危机，那么今天做人的话……不想了，应该会有好事发生。

房租、房贷、工作、远方的亲人，怎么一睡醒满脑子都是这些问题。要交房租，要想办法买房，到处都有人在抢，住房紧张。工作压力大，身在远方的亲人太久也见不到一次面。不知道哪次见面或许已经是最后一面……人生居然是这样痛苦。

才刚刚开始做一个人就要面临这些问题。乐高决定赶紧起床，出去感受一下人类的世界，他不想让这些不知道从哪里来的思想左右自己。总之不想太沉重。

“我想做一个训练师，骑着自己心爱的口袋妖怪四处游荡。”他向卡蒂狗说了一声，穿上衣服走出了房间。

“XX家生了一个胖小子。”

“孩子已经发烧两天了，今天必须去看医生了。”

“外公老了，走不动了，跑慢点。”

“听说以前一个老同学去世了……”

乐高听到路上人们在谈论的无非就是这些事情而已。W市很大，聚集了各式各样的人，最近发生的手刀兵士攻击人的事件总算平复了下来。他走着走着来到了一条两侧种满了参天大树的大道上。

枯黄的叶子一片一片地飘在空中，这个月份的天很高，抬头看到的除了那无尽的蓝色再也没有什么了。心里有些空虚，或者更多的是浮躁，就是自从做了人开始便有了一些不知道从哪里来的压力与烦恼。风不时地吹着，随着一声一声的尖叫，越来越多的弹跳草出现在了空中，有的开心的叫着往远处飞去，有的旋转着脚步想要落地。这些小家伙也真可怜，比起昨天那群口袋妖怪还要可怜，它们有时候连想停留在一个地方都不可以，只能跟着风走，飘到哪里就是哪里，随遇而安……它们的脸上都挂着相同的笑容，但心里真



的很开心吗？昨天自己所在的地方明明也有很多弹跳草出现，据说杀它们可以拿特防努力值。

前面有个未成年的孩子，一脸沉默地往前走着，紧随其后的是一只躺着鼻涕的凯西，懒洋洋的一点都不想再继续走的样子。也难怪啊，一天要睡十八个小时的小怪物，让它走路哪里愿意。不愿意就不要做了……但世界往往不是你想就可以，或者不想就可以不去做的。

那孩子前面不远处还有个人在走着，走的甚至比他还慢，缓慢的脚步仿佛就要停止了，身边那只喵喵不时地蹲坐在路边的树下搔搔头，伸伸懒腰。偶尔会跑到人的前面，也许要打个小盹，人才会跟上来呢。也是很懒，也许这两个人心里此刻正想着如果自己是一只口袋妖怪就好了，可以无忧无虑的生活。但其实……自己昨天刚刚做了一天的口袋妖怪，并非如此。

乐高看到被风吹起的叶子从身边一片一片的飘过，那只凯西昏昏欲睡的倒在了地上。喵喵迷迷糊糊地走到凯西身边，摇了一下它的头，还是没醒，它的主人缓缓地回头看了一眼凯西。做同样动作的还有喵喵的主人，二人终于避免不了地交错上了目光。

二人似乎在说着什么，但是离得太远，乐高是听不到的。乐高只觉得这两个人之间发生了一些小冲突，虽然还未成年，但情窦初开的年纪，也难免出现些问题。

“你要是真喜欢我，就应该说出来啊！”

“但这件事不是这么简单就可以的呀。”

“你在顾虑什么呢？”

“你又多想了吧……”

这几句话是乐高对着二人的口型说出来的，像是给二人配音一样，但二人是不是真的这样说的，乐高自己也不知道。他忽然觉得做一个人要面对的事情好多。好像不是自己懦弱，什么都害怕麻烦，而是自己明明可以乖乖做一个没有思想的乐

高，却有了做口袋妖怪或者做人的欲望，因为这些欲望，所以才会有现在这些烦恼……

不管了，继续往前走。乐高领着卡蒂狗离开了这条美丽的大道，这次来到的是一个理发店。乐高心想是不是自己也能进去理发店给自己换个发型，开心一下什么的。

刚要进理发店便听到一个孩子撕心裂肺的哭喊着：“妈妈，妈妈……”

原来理发店门口是一个短暂的出租车停靠站，一个女人正欲乘车离去，而被奶奶领着的小男孩则正在哭喊着。

“妈妈不要走，妈妈……”

“等放假的时候妈妈再回来看你，你要跟奶奶好好相处。”说完后女人上了车，在车与乐高擦身而过的那一瞬间，乐高看到女人的脸上也淌下了两行泪。不管是什么原因，总之这个小男孩的妈妈似乎有什么事非离开他不可。或者是她要养家，或者是跟男孩的父亲因为某种原因而分开了，总之即便是亲生骨肉也要面对分离。而这种分离被“现实”这个字眼牵制着，是不能不分离的。

小男孩追着出租车跑了几步，终于没有继续跑，后面的奶奶也一脸愁容地跟了上去。就这样看着一老一少渐渐离去以后，乐高移开了那正欲踏进理发店的脚步。仿佛店里有一个人，那个人他认识，但却因为一些特殊的原因，让他此刻不想上前……

人生总要面对离别，人一样，口袋妖怪也是一样。

“卡蒂狗，我们回家吧。”他领着卡蒂狗踏上了回家的路。到家的时候已经是下午了，此刻乐高就坐在阳台上，看着外面的景色。做一个人，能够独自享有自由空间并不是一件容易的事，更何况他只有几个小时了，所以他更加珍惜这些时间。说是珍惜的话，也说不清自己现在所做的是不是在浪费时间。现在到底是在静候生命的结束，还是在享受安静的惬意，他也说不清楚。他静静地望着前方，但看不了多远，这满是钢铁水泥的钢筋森林已经不能让你的视野看的多远了。

偶尔还会有雾霾，像今天这样的晴朗天气算是很难得了。乐高想象着会有什么人忽然出现的样子，那个人是谁？他也不知道，或者就一直这样坐着，等猛然醒悟的那一刻才发现不清楚已经过了多少年。

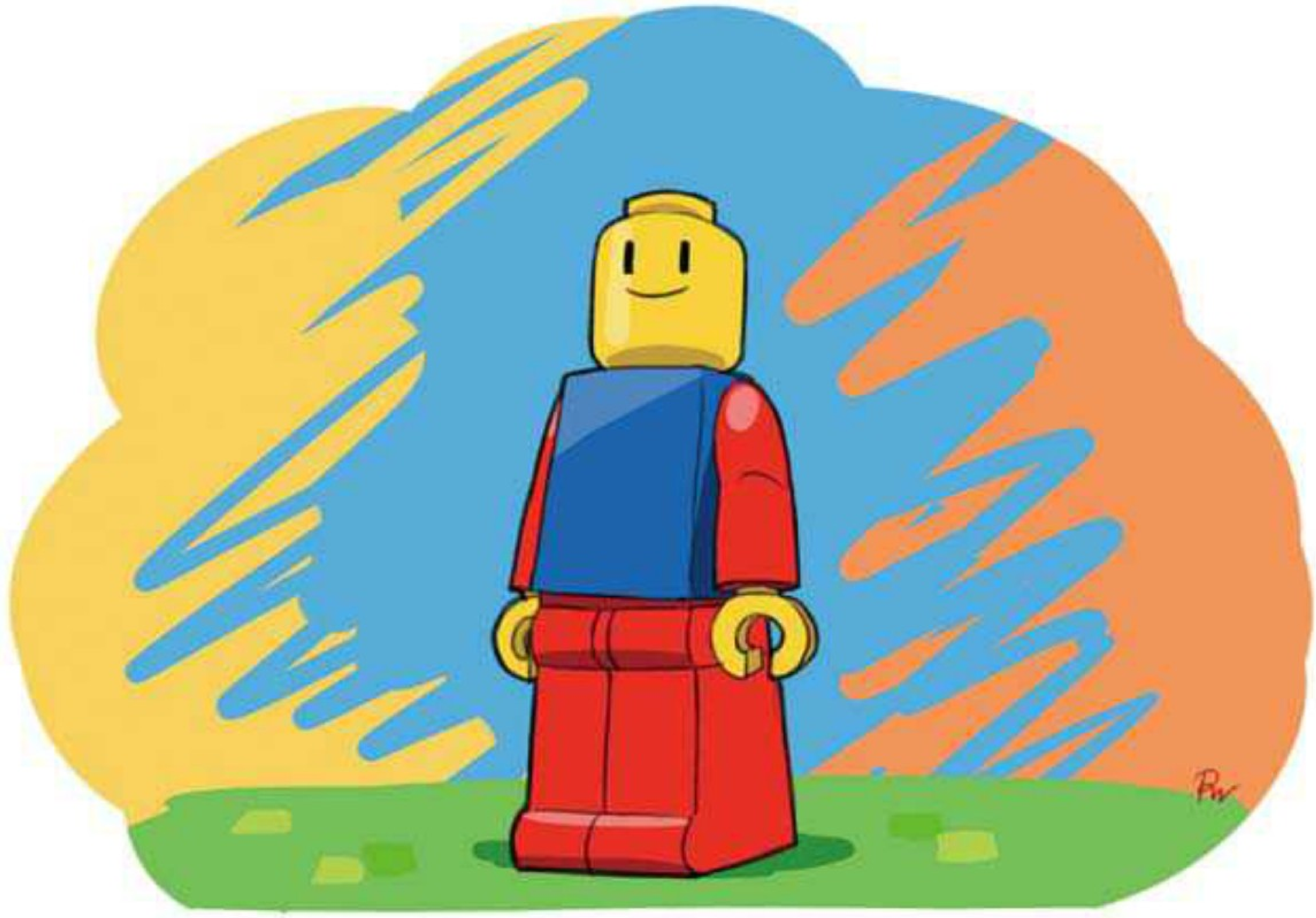
在等什么，还是在荒废什么……

卡蒂狗汪汪地叫了两声，看样子它又要下楼了。也好，带着宠物下楼溜溜。乐高穿上鞋子，牵着卡蒂狗下去了，或许明天一觉醒来，自己便就回到最初，是再也没有思想与生命的乐高了。

4 乐高

就像是中六合彩一样，第四天的乐高又回到了原来那个桌子上。周围是那天被弄乱的乐高积木，自己的世界仿佛一点都没变。惟一的不同就是经历多了，而这些经历并不是所有人都能体会到的。走了一天路，做了一天口袋妖怪，做了一天人，扮演了不同的角色，看了不同的世界。乐高的脑海里忽然想到昨天曾经听到一个路人念叨着人生之苦，做一个人不仅要经历生、老、病、死等痛苦，还要和亲人、爱人等分离，想要的偏偏得不到，不想要的却总在身边缠绕等等这些苦恼。

而作为一只口袋妖怪，也有许多不受自己所控的事情。出生的时候有可能面临被抛弃的危险，被抛弃以后就变成了被杀害的对象。即便是野生口袋妖怪也要面临



被捕捉贩卖的危险，再不济，即便不被抓到也会被人类当成练努力值的靶子……

所有的这些，都好。即便不做人、不做口袋妖怪，那还可以做一个会走路的乐高。但做一个会走路的乐高又怎样？自己已经经历了这些高级动物的生活，还可能习惯只会走路的日子吗？既然这些都是无法避免和逃避的，那或者积极面对人生才是正确的……这三天总算没有白过。

“那你有答案了吗？是选择保持现状，还是变成一只口袋妖怪，还是一个人？”

“嗯……”

这件事其实就发生在最近这一两年。那天我一觉醒来发现桌子上的乐高有了些许的不同。它的脸上带着一个淡淡的笑容。本来这件事我是已经忘记了的，但今天忽然失眠，才让我想起来。它是被我捡回来的，差点已经忘记是在哪里捡回来的。不过确实，被谁丢弃或被谁捡起来，一念之差可以改变整个命运。或者捡起它的人不是我，那它会过着另外一段人生，至少不会被遗忘。实际上，它与那些被我渐渐遗忘的角色们差不多。无论是虚构中的角色、或是游戏里的代码，甚至是身边真实存在的一个没有思想与灵魂的物品，每个人，每件事，都会发生一些属于它自己的经历。或许我们不知道，或别人不知道，但总有一个人是有切身体会的。

就像这个乐高，直到后来我才发现它脸上带着笑，我才想到它的身边或许发生过什么。是我梦到的也好，是它告诉我的也罢。知道发生了这些事情，或者你不相信，其实就连我自己都不太相信……但确实，有发生过。

人生就是这样了，即便是再失眠又能怎样，日子依旧是要继续。再大的压力也好，只要没有在那一刻自杀，那就一定可以撑得过去，继续积极地面对人生。

想了这么多，小心眼创作组又跨过了一年，或者以后的日子也会过得这样快，但不管何时，只要想到这个创作组，我的心里就总会挂着一丝自豪与欣慰吧！



天宇和白星为抓住耿鬼而留在学校里守夜，但白星却遭到耿鬼偷袭而无法动弹。楼梯消失，他们被困在教学楼的顶楼，被一大群鬼斯通包围，陷入险境。

1

要死了……

这样的想法几乎已经将白星的脑袋给填满。她开始后悔自己为什么会那么冲动，只带了个尚未能完成融合的天宇便来深入虎穴。

冰空的花束明明告诉过她，如果碰到难缠的对手就该立刻向他求援，切不可轻举妄动。可她却还是意气用事，想要自己去找那只耿鬼一雪前耻，不想被人看扁。

她还是低估了自己的对手，以为像白天那样与天宇联手，只要再多加一把劲就能获得成功，却没想到白天时那只耿鬼所展现出的，竟还远不是它的全部实力。

这么说来，白天那只耿鬼从出现到消失似乎比通常的黑暗精灵都要快得多呢，现在她才恍然大悟，原来那是因为白天它吸收的黑暗力量还不够多的缘故。而现在到了晚上，它吸足了黑暗力量再次出来，自然会比白天时更加强大得多了。

自从她加入灵界猎人以来早已经成功狩猎过许多黑暗精灵，但那些精灵通常都是独自出现在现实中的，而像这样能召唤那么多下位精灵一起出现的大BOOS，她听倒是有听说过，但却还是第一次见到。

要死了……

虽然心中仍存在一丝侥幸，但她还是清楚地明白，奇迹是不会轻易地发生的。如今惟一能够融合作战的她却在战斗一开始就已经动弹不得，剩下一个赤手空拳的天宇面对如此众多的黑暗精灵，怎么可能应付得了？

而且他们的退路也已然被封死，就连逃跑也做不到。

这可不是在玩游戏啊！如果在这里被干掉的话，那么最严重的情况可是真的会丢了性命的！

就在白星感到无助而恐惧的时候，她看见天宇又再次展开双臂挡在了自己的面前。啊，这么说来，这个笨蛋昨天在面对暴鼬的时候，也是这样不顾危险挺身而出的呢。虽然平时都是一副吊儿郎当很不可靠的样子，但是每到危险的时刻，却总是很有男子汉的气概呢。

“大色狼！你可要加油啊！接下来就全都靠你了。”

她艰难地发出声音，给天宇打气，现在她也只能把命运赌在这个男生的身上了。

可是虽然之前他面对暴鼬和耿鬼时都表现得很不错，但如今毕竟是面对着那么多的敌人，他究竟又能做到什么程度呢？

“放、放心交给我吧。”天宇说话似乎并没有什么底气，就连横跨在白星身前的一只脚竟然也正在颤抖，使他此时此刻的男子汉形象大打折扣。这也难怪，毕竟是在这种性命攸关的时刻，说不害怕才可疑呢。尽管如此，他还是坚定地挡在了那里没有退缩，因为他觉得如果是动漫里的男主角小智，遇到这种情况是绝对不会抛下女孩子自己逃跑的！

我要成为像热血动漫男主角那样的男子汉！

他在心中默念着使自己鼓足勇气，同时紧紧地握起了拳头。虽然那个总是在关键时刻带给他神秘力量的声音此时并没有出现，但他发现自己似乎已经掌握了诀窍。他照着之前那样去做，闭上眼睛用心去感应对手的存在，于是果然那些鬼斯通的身影全都清晰地呈现在他眼前。他看着它们慢慢地飘来，离他越来越近，然后……

就是现在！他看准时机睁开眼睛，一拳朝着飘在最前面的那只鬼斯通挥去，拳头正中鬼斯通的面门，将它打飞了出去。

太好了！看来他已经熟练掌握了奇异眼这项技能，这样就有办法与这些鬼系精灵一战了！

白星也在后面感到庆幸，看来最后的一线希望还没有破灭，但她知道仅仅这样还是远远不够的。虽然天宇已经很努力地接二连三打飞了好几只鬼斯通，可对手实在是太多了，很快就将天宇团团围住，让



他应接不暇。还有几只鬼斯通则趁着他分身乏术的机会绕到他身后，张牙舞爪地朝着白星扑来了。

真的要死了……

虽然身体仍然无法动弹，但白星还是努力地抬起一只手来，用低沉的声音在嘴里断断续续的哼着魔咒，想要靠自己仅剩的一点力量展开反击。但是没有用，她发现自己手心前的魔法阵实在太小了，好不容易聚集起来的影子球也显得疲软无力，这样的话根本就没有多大的杀伤力呀！

但现在她也只能做到这个程度了，接下来就听天由命吧。她放出了那枚影子球，然后小手又轻轻地落地，再也无法抬起了。影子球砸中了其中一只鬼斯通，将它打退了几米远，却并没有造成致命伤。剩下的鬼斯通们仍然毫不迟疑地一拥而上，准备给她最后一击。

看来这下真的是死定了……

可是就在这个时候，她却看见被团团围住的天宇不顾周围的鬼斯通对自己的猛烈攻击，只顾自己一个劲地突出重围朝她这边扑来，将正要向她发起攻击的敌人一拳打飞，然后拼命地将她抱起，躲开敌人的攻击。此时白星发现他身上已经遍体鳞伤了。

喂！伤成这样真的不要紧吗？

“你放心吧！”还没有等到她表达关切的话语出口，天宇便抢先说道，“我要成为像热血动漫男主角那样的男子汉，就算拼了命也绝对不会让女孩子受到伤害！”

2

不可以呆在这里硬拼，必须快点摆脱它们！

这样想着，天宇赶紧抱着白星冲出重围。幸好白星身材娇小，轻得就像个洋娃娃，即使是缺乏运动的天宇抱着她也没有太大的负担。

不过当他跑出几步之后才发现，周围的场景居然全都变了，刚才他们明明还在教学楼的顶楼，然而现在他们却身处一个诡异的空间，四周空荡荡的漂浮着许多奇怪的门，脚下没有地面却能够正常地行走。

这是什么地方？天宇一时间不知所措，就连白星也完全摸不着头脑。

不过现在也管不了那么多了，总之先逃命要紧。

虽然这里看上去很空旷，但是四面八方都有鬼斯通围过来，根本没地方逃跑。看来现在惟一的出路就只有那些奇怪的门了，即使不知会通向何方也只好硬着头皮进去碰碰运气了，于是天宇二话不说便朝着其中的一扇门跑去。

在鬼斯通的紧追不舍下，他打开了那扇门，还没有来得及看清里面究竟有什么，就立刻将门从里面反锁了。与此同时他突然听见白星的一声尖叫，于是也立刻吃惊地回头。此时在他面前出现的……居然是一具骷髅！

那具骷髅低垂着脑袋，下巴张开，空洞的眼睛似乎正瞪着他们，在月光的照射下晃晃悠悠如同活物。天宇又看了看白星，她那原本粉嫩的小脸已经被吓得铁青，眼睛紧紧地闭着不敢睁开。

“喂！不要害怕，看仔细了，那个是假的啦。”天宇淡定地说。

“什么？怎么会？”白星睁开眼睛仔细一看，果然，那原来只是一具模型。她又看了看周围，玻璃柜里摆放着各式各样的烧瓶，还有显微镜、天平什么的。咦？这里不是理科器材室吗？这么说他们现在还在学校里？

这时身后突然传来了“咚咚咚”的巨响，鬼斯通们开始撞门了，窗外鬼影攒动，整个屋顶似乎都在颤抖，就像有千万只恶鬼想要一起涌进来吃了他们。

天宇蹲下身子躲在橱柜后面紧紧地搂住白星的脑袋，似乎是想努力地给她带来一些安全感，可她还是怕得连眼泪都要流下来了。

怎么办？虽然刚才天宇在危急时刻救了她，并且还为此弄得到处是伤。可危机却并没有解除，他们还是不知该如何逃出这里，无法摆脱眼前的的绝境。

最后果然还是要在这里送命吗？

白星好后悔，由于她的鲁莽行动，不仅害了自己，而且恐怕还要连累天宇跟她一起陪葬，真不知道该怎样向他道歉。

这么说来，等到整件事结束以后，世界将会如何重组他俩的死因？只希望不要是太丢脸的理由就好了呢……

不行不行！她赶紧甩开这个念头。去想死了以后的事能有什么用？现在的情况已经与刚才不同了，既然天宇已经奋不顾身地冲出重围，好不容易才为他们创造出了些许喘息的机会，那么她现在要做的，难道不该是好好利用这个时机，冷静地去想一下破解之法吗？

是啊，冷静下来，好好想想，好好想想……

首先……这里究竟是什么地方？如果能搞懂这个问题的话，那么或许能帮助他们找到出口也说不定啊。

“呐，你有想过这里究竟是哪里吗？”白星强忍住心中的恐惧，用颤巍巍的声音对天宇说道，“我觉得这里一定是心灵世界中的某个秘境吧。无论是刚才突然消失的楼梯，还是现在的场景突变，应该都不是在正常的物质空间里可能发生的事，而看周围的场景好像又不太像是心灵世界的外围，所以我觉得……我们一定是被耿鬼拖到某个人的内心世界里来了。”

“某个人的内心世界？那会是谁的呢？”天宇觉得很奇怪，“我们的对手不是黑暗精灵吗？为什么会有其他人类牵扯进来？”

“啊呀，我不是告诉过你嘛！”尽管说话有气无力的，但白星还是改不了那个傲娇的口气，“黑暗精灵是因为被黑暗力量污染才出现的，而所谓的黑暗力量就是指人类内心的阴暗面啦，每个人都会因为各种生活压力和周围糟糕的环境而不断在心里积累黑暗力量，当这种力量达到一定的临界值之后就会对心灵世界的精灵造成污染。所以如果耿鬼是通过某个媒介把我们拖到心灵世界里来的话，那么这个媒介最有可能的一定就是对它造成污染的那个人类吧。而且既然这只耿鬼这么厉害，那么想必这个人的心里也一定积累了相当庞大的黑暗力量。”

原来如此……天宇发誓他绝对是第一次听到这个情报……

这么说来天宇突然发现，尽管白星之前给他解释了这么多有关心灵世界的情况，但他对这个世界似乎仍然只知道一点点皮毛而已，还有太多太多他不了解的设定。

“好吧，如果是这样的话，那么这个污染源究竟又是何方神圣呢？”他继续问。

白星想了一想，似乎有些难以开口地说：“内心世界的秘境所表现出的场景通常都是人类心灵的具象化，你看这里既然是我们学校的理科器材室，那么这个人想必是和我们学校有关了，应该就是我们学校的同学或者老师的其中一个吧。怎么样？说到这里……你有想起什么了吗？”

“你是说……”天宇也稍微回忆了一下就在不久之前看见过的东西，然后顿时恍然大悟，却又有些难以置信地说，“你是说我们班的班主任赵老师？”

白星很轻微地点了点头以证实他的想法。这么说来刚才赵老师的行动的确是很诡异呢，不仅那么晚了还留在学校，而且

还一个人在办公室里似哭非哭，似笑非笑地自言自语，那个感觉简直就好像是被耿鬼上了身。再说现在在这栋教学楼里的除了他们俩之外，应该也就只有赵老师一个人了，所以这个秘境绝对就是他的内心世界没错！

天哪，天宇有点想不明白，虽然他很讨厌赵老师对他唠唠叨叨，浪费他宝贵的玩游戏的时间，但他知道这个老师一项教学严谨，为人也算正派，这样的老师居然会是如此庞大的黑暗力量的污染源？究竟是什么让他积累了那么多的黑暗力量呀？

门外的鬼斯通们仍然在不停地使劲撞门，门缝上传来了“嘎嘎”的声音，似乎已经产生了裂痕。看来没时间再讨论了，天宇赶紧问白星：“那么现在有什么办法可以离开这里吗？”

白星摇摇头，“既然我们是被强行拖进这个秘境中来的，那么想必用普通的方法是无法直接离开这里的吧。不过如果这里真的是内心世界的话，那么那只耿鬼也就相当于是这个世界的宿主。现在要你一个人对付外面那么多敌人显然是不可能的，所以我觉得惟一可行的办法就是避开其他所有的下位精灵，像完成试炼时那样在这个迷宫里找到那个宿主，然后直接把它干掉！”

听起来很困难的样子啊，而且就算真的能顺利地避开其他精灵找到那只耿鬼来单挑，光靠天宇一个人打不打得过还不知道。

不过只要知道还有一线希望，那就一定要努力试试了。天宇再次抱起动弹不了的白星，准备开始行动。

“砰！”的一声，大门终于被撞开了，鬼斯通们立刻像潮水般拥了进来，于此同时天宇也一脚踹开了另一边的大门。他想的果然没错，如果这个理科器材室的构造与现实中相同的话，那么它的另一头就应该通着试验室，他们可以从另一扇门逃出去！



3

天宇闯出理科实验室，又回到了那个诡异的空间。他发现自己现在所在的位置与刚才似乎有了些许的变化，看来是因为从不同的门里出来的缘故吧。他扫视了一下四周，这里除了漂浮在半空中的一扇扇大门以外，似乎真的什么也没有了。

这么说要找到耿鬼的话，就只能把每扇门都打开进去看看才行了。趁着鬼斯通们还没有从理科实验室里追出来，他赶紧又朝着下一个目标跑去。

当他来到下一扇大门跟前的时候定下神来仔细一看，门上居然还写着门牌。刚才他进入理科器材室的时候因为太过着急，所以没注意到呢。

高二四班……咦？这不正是我们班的教室吗？那也就是说这里所有的门通向的应该都是学校里的校舍？

既然赵老师是我们班的班主任，那么作为宿主的耿鬼应该很有可能躲在我们班的教室里吧？于是抱着“就是这里了”的冲劲，天宇迅猛地打开门冲了进去，但结果却让他有些失望。这里并没有耿鬼，也不见赵老师的身影，尽管如此眼前的场景还是让他愣住了神。他看见的竟然是……全班除了他以外的所有同学全都坐在那里，正在自习……

怎么回事？这里不是赵老师的内心世界吗？为什么会有其他同学在？而且现在不是晚上吗？为什么他们还在学校里？

“你仔细看啦，那些都不是真的人。”这次换白星来提醒他了。

天宇这才发现，这些同学的眼睛里并没有神态，一个个就像木偶一样捧着眼前的书本在看。

“既然这里是你们老师的内心世界，那么这些学生应该也都是他内心记忆的具象化吧。看来在你们老师的眼里，这些学长们都是些爱读书的好孩子呢，除了某位不在场的以外……”白星解释道。

“啊，你们看，是天宇来了。”白星的话音刚落，突然就听见有个同学朝他们喊了起来，随后所有同学都像是发现了这两位入侵者一样，朝这边回过头来。

“是天宇，是那个差生天宇，吊车尾的天宇，不爱学习的天宇。”

“他来这里干什么？这里是学校，我们是来学习的，他又不要学习，为什么要出现在学校里？”

“是的，他来就是为了影响我们听课的。”

“是的，他来就是为了拖我们后腿，让我们班变成全年级倒数第一的。”

“都是因为他，我们明明都有在努力学习，可就是比不过其他班级。”

“是啊，如果没有他就好了。”

“出去！出去！这个班级不欢迎你！”

这些同学一个个轮流开口，眼睛里仍然没有神态，声音也很平淡，就像是事先录好的一样，听起来诡异极了。

被这一连翻地狂轰乱炸，天宇的心口就像被蛰了一样，他一直都知道自己在班里并不受欢迎，也偶尔会听见别人窃窃私语地议论他，但他向来都并不在乎别人对自己的看法。可即使是这样的他，遇到这种所有同学集体公然地想要赶他走，还是有些难以接受的。

难道我在班里就是那么令人讨厌吗？

“不要被他们迷惑了！”白星赶紧提醒他，“这里是你们老师的内心世界，所有的一切都只是他一个人的想象而已，不是你们班同学的真实想法啦。”

但是白星的话似乎并没有给他带来多大的安慰，他摇摇头，“不是的，你不明白，我那些同学虽然表面上不说，但是心里……可能真的也是这样想的。”

“出去！出去！这个班级不欢迎

你！”

那些同学竟一个个从座位上站起来，将双手伸直到胸前，目露凶光，朝着天宇步步逼近。那个感觉简直就和刚才围追他们的鬼斯通们一模一样。

“出去！出去！这个班级不欢迎你！”

他们按着相同的节拍有节奏地喊着，就像被上了同一根发条的人偶一般。

原来是这样……

这下天宇似乎把一切都想明白了。这里是赵老师的内心世界，耿鬼是被赵老师心里的黑暗力量污染才变成黑暗精灵的，至于这位一项作风严谨的老师究竟为何会积累那么多黑暗力量么……从他刚才在办公室里一边批改作业一边控诉天宇的表现，以及现在这些同学对天宇的态度来看，那完全就是因为被他这个问题学生而搞得精神崩溃了呀！

这么说来教室捣乱事件、黑暗耿鬼出现、白星遭到袭击而身负重伤、以及他们现在的危险处境，这一切的罪魁祸首……原来都是他自己？

他一直以为自己是幻想世界的王者，以为只要是在幻想世界里，他就能像热血动漫里的男主角那样，冲破重重险境，从坏蛋大BOOS的手中保护美丽的女孩不受伤害。可是到头来……原来他自己才是创造出那个大BOOS的终极大坏蛋！

想到这里，天宇怅然若失，三观几近崩溃。面对着步步逼近的同学们，他竟然一动不动地站在原地，神情呆滞，不知该做些什么才好。



“喂！还愣着干什么？快点逃呀！”

听见白星着急的喊声，他才终于缓过神来，于是赶紧踢开门，离开了这个不欢迎他的伤心之地……

4

“我发现……我好像应该向你道歉才行。”天宇一边抱着白星继续在空旷的空间里奔跑，一边低着头无精打采地说道。

“道歉？道歉什么？”白星跟他装傻。

“都是因为我……”

“好了啦，不用再说了。”白星立刻打断了他，“你是想说都是因为你，我才会受伤，都是因为你才会让你们老师积累了那么多黑暗力量，导致我们现在的处

境吗？”

“原来……你已经知道了？”

“嗯，从我知道这里是你们老师的内心世界的那一刻起，我就已经猜到了。”

“那你刚才为什么不告诉我？”

“怎么？你觉得我告诉你的话，你会更舒服一点吗？”

天宇无言以对。

“你知道吗？直到刚才，我还一直都认为是因为自己太鲁莽，才连累你跟我一起陷入危机的呢。”白星告诉他。

“什么？怎么会？明明是我……”

“所以嘛！”白星没让他说下去，“你就别自作多情，把所有的过错都揽到自己身上啦。每个人不是都会有犯错的时候吗？如果每当发现自己有错就一蹶不振，那岂不是什么事都做不成了？与其如此，倒不如多想想自己该做什么来弥补才对吧。无论你在你同学们的眼里究竟有多么糟糕，反正在我看来，你刚才那样奋不顾身地保护我，已经让我对你刮目相看了呢。所以我相信，真正的你绝对不会是个只会拖人后腿的吊车尾才对吧！”

天宇万万没有想到，就在他差点连自己都要看不起自己的时候，这个从不正眼瞧他的女孩，居然第一次夸奖了他。对了，这么说来……似乎最近这几年来他还是第一次听见有人夸奖自己呢……

没错！我才不是只会拖人后腿的吊车尾呢！我的梦想是成为像热血动漫男主角那样的男子汉才对！

想到这里他总算又打起了精神，加快了脚步，朝着下一扇门跑去。

刚才的那些鬼斯通们似乎因为没看见他进了哪扇大门而一直在理科实验室的大门口打转，但是等他们从教室里一出来，便又全都像突然打了鸡血似的重新锁定了目标，朝着这边追了过来。

虽然因为白星的分量很轻，刚抱起她时根本没有感到多大的负担，但时间一长自然就越来越吃力，两只手都快抬不起来了，于是他只能放弃了公主抱的姿势，把白星扛在了肩上……

“喂！你可不可以对女士温柔一点呀！”白星小声抗议，但心里也知道这是没有办法的。

一定要甩掉他们！天宇在心里默默地给自己打气，拼尽全力奋力地奔跑，很快又来到了下一扇门前。他朝门上的门牌望去，发现这扇门上写着的竟然是……高二年级办公室。

是赵老师的办公室！

这么说来刚才在现实世界里的时候，赵老师不就是在这间办公室里批改作业的吗？那么现在他会不会也在……

正这么想着，天宇将手伸向了门把，希望这次能够碰对运气。可就在这时，那扇门居然自己打开了。天宇吃惊地发现从那扇门后面缓缓地走出了一个人影，再仔细一看，那个人影果真就是他们的班主任赵老师！

赵老师也像刚才的那些同学们一样，对着他瞪着眼睛，目露凶光，就像冤鬼哀嚎似的嘟囔着：“天宇啊，天宇，你为什么会在这里？你不该出现在这种地方。我教书教了那么多年，还是第一次遇见你这么不听话的差生。明明脑袋瓜挺好使的，哪怕只要有其他同学的半点用功就可以赶上去，可偏偏你就是一点也不肯学好。你知道吗？我是多希望你的成绩可以快点提高，哪怕只要刚满及格线，那我们班也就不至于年级垫底了呀。所以我才会总是苦口婆心地劝你迷途知返，把宝贵的时间全都浪费在你身上，可是没想到最后却一点效果都没有，你还是那么不争气，连那么简单的作业都能做得全错。你知道吗？校长前段时间找我谈话，说如果下次考试我们班再是全年级垫底的话，就要扣我奖金

了！”

赵老师说着说着居然抽泣了起来，但是由于眼睛还是瞪得雪亮，所以使它的表情显得异常怪异。天宇一边听着他说的话，一边不住地往后退，竟又再次不知所措起来。怎么会这样？他本以为在这里能找到那只被黑暗力量污染的耿鬼，然后把它干掉的，可却没想到从那里出来的竟会是这个心灵世界的拥有者，赵老师本人！

“你知道一个老师的工资只有多少吗？”赵老师继续狰狞地哭诉，“说了恐怕你也不懂，反正连我老婆都比不上啦！家里人都说我百无一用是书生，现在如果连奖金都拿不到的话，不就更加没人看得起我了吗？好吧，这也许还不算什么，但是作为万年垫底的班主任，你叫我怎么在其他老师面前抬得起头来啊！”

天宇步步后退，赵老师却步步紧逼，还挥起双手朝着天宇扑来。

“你这样的学生，如果不存在就好了！你这样的学生，如果不存在就好了！”

天宇赶紧避让，赵老师挥出的双手从他面前擦过，似乎并没有击中他，但却不知为何，天宇竟然像是被一股无形的力量击中了似的，被打飞了出去，连同白星一起摔在了地上。

“呃，好疼！”天宇倒是没什么，可原本被他扛在肩上的白星似乎摔得不轻。

“咯咯咯，你这样的学生，果然还是不存在才好呀！”

天宇撑起身体，竟突然看见赵老师的脸上露出了一张耿鬼的笑脸，一闪而过。



原来他是被耿鬼附体了！

“还愣着干什么？快把它干掉呀！”白星忍着疼痛，着急地朝他喊道。

身后的鬼斯通们也越追越近，眼看就要包围他们了，再不出手的话可就晚了。

“快从我老师的身上滚出去！”天宇突然挺起身来，握紧拳头，对着寄生在赵老师体内的耿鬼大声喊道。

此时此刻，他才体会到自己有多差劲。他原本以为上课时无论是听课还是玩游戏，那都是他自己的事，与别人毫无关系。可如今他才明白，原来自己一直都在给别人添麻烦。

才不要这样呢，这不是我期待的自己。我的梦想是成为热血动漫男主角那样的男子汉，才不要做这种尽会给人添麻烦的大反派呢！

5

“是啊，不要忘了，你是这个世界的主角！”

就在他终于决定与耿鬼开战的那一刻，那个声音又再度响起了……

恍惚间，天宇突然发现眼前的场景全都变了样。时间就好像停止了一般，被耿鬼上身的赵老师已然不在眼前，身后紧追不舍的鬼斯通们也消失了，就连一直都在他身旁的白星也不见了踪影。如今在他面前所呈现的是一个经纬纵横交错的空间，而在这个广阔空间的远方则悬挂着一尊王座。

他来过这里，这……不就是他的内心世界吗？

怎么会这样？不是说除了梦之岛以外的秘境每天都只能进出一次的吗？为什么我又来到了这里？

“不要忘记，你的心中有一尊王座。”那个声音仍在继续。

像是被声音吸引着似的，天宇迈开脚步，向着王座的方向一步一步地走去。

这一次，他总算有时间去寻找那个声音的来源了，它似乎就来自于那尊王座的方向，并且随着他脚步的迈进，变得越来越清晰，越来越有力。

这么说，只要走到那里就能见到这只寄宿在我内心的精灵了吗？他开始在记忆中的精灵图鉴里寻找，会说话的超能系精灵，而且声音又显得非常霸气，会是哪一只呢？

让他感到吃惊的是，这个空间与之前相比显然已经大不一样了。无论他走得多远，空间都显得安定而宁静，再也不会将他随意地瞬移。周围的超能系精灵们也不再对他怀有敌意，反而纷纷向他行礼，给他让出了道路。而最宏伟惊人的场面则是那无数根纵横交错的经纬线正在变得乱中有序、殊途同归，逐渐在远处凝结成一条康庄大道，直通王座的方向。

为什么会这样？之前来这里的时候明明是个无法突破的迷宫，可现在却像邀请着他似的竟然为他铺设起了道路。究竟是触发了什么条件，才造成了这样翻天覆地的变化？

“因为你心中的矛盾被解开了。”那个声音回答了他的疑问，“你知道你之前为什么无法突破这个心灵的迷宫吗？那是因为你的心一直在迷茫，在自信与自卑的泥沼间迷失了方向。”

自信与自卑？天宇一边迈着步子，一边随着那个声音思考了起来。是啊，这么说来，他究竟是个自信的人还是个自卑的人呢？在游戏的世界里他总是充满自信，认为自己是不可战胜的王者，可一旦回归现实，他却又总是很有自知之明地认识到，其实自己不过是个一无是处的衰男。即使被班上的同学看不起，他也只好忍气吞声，装作无动于衷。他的确曾经就是这样一个矛盾的集合体。

“你认为自己是幻想世界的王者，因而在心中筑起了一尊王座。但你却又逃避现实，甘愿将这尊王座只留在幻想之中，所以才一直都无法将它登上。你的梦想是要成为像热血动漫男主角那样的男子汉，正是这种强烈的愿望将我召唤至此，可你却又一直都只把你的梦想停留在幻想的程度上，所以才至今都无法与我相见。”

原来是这样……天宇恍然大悟。这么说现在，当我强烈地希望自己的现实能与幻想融合的时候，这个矛盾也就迎刃而解了吗？

“是的孩子。”王座已近在咫尺，那个声音的主人也逐渐出现在了眼前，此时

天宇看见的是一个帅气的，傲视一切的白色的影子……

“真正的王者，能将幻想变作真实！”它对天宇说道。

6

“轰”的一声，一股无穷的力量从天宇身上爆开了。白星吃惊地发现天宇全身的装扮都变了样，他换上了一身纯白的长袍，从绅士般得体的长袖管和领结，到稳健的长筒靴，浑身上下都透着优雅的白色调，发间居然还长出了一对奇特的白色犄角，一看就知道是与精灵融合了。

纯白的幻影！这个名字立刻出现在白星的脑海里，他就如那个口袋妖怪世界中的王者一般，突然乍现在眼前。

只见天宇微微地跨出一步，稳稳地站住脚跟，然后将右手抬起，将愤怒的目光锁定在被耿鬼上身的赵老师身上，紧接着，一股无形的力量就像出膛的炮弹一般从他的手心里迸射出来，竟然把附身在赵老师体内的耿鬼给硬生生地打飞了出来。于是刚才还瞪着眼睛的赵老师立刻便像泄了气一般，倒在地上失去了知觉。

身后的鬼斯通们仍然在步步逼近，天宇便向它们回过身去，此时躺在天宇身后的白星才总算看清楚了他的眼睛，那双眼睛里闪着微微的紫色光芒，竟有一股王者般的霸气。他又再次伸出右手，于是所有的鬼斯通就像被一股无形的力量碾压着一般，紧贴在地上再也无法动弹了。

就是这招！那正是他首次见到白星时面对暴鼬所用的超能系大招重力场！可是威力却比那时更大更惊人，居然能够同时压垮几百个对手！

他的能力实在太惊人了，白星从不曾见过那么厉害的融合者，她不禁开始思索，与天宇融合的究竟是什么精灵呢？

看那身如白色幻影般的装扮，再看那一招招无可匹敌的超能系技能，其实白星的心里已经有了答案。那么强大的精灵即使在超能系中恐怕也只有一只吧，而且如





果是它的话，的确很配得上那尊王座，那便是超能系传说中的神兽超梦啊！

真是没想到，他的心里居然寄宿着一只神兽！

“你这样的学生，果然还是不存在才好呀！”

被打出赵老师体内的耿鬼仍然叫嚣着朝着天宇扑来，满腔的怨气在它面前凝聚，越变越大，形成了一个巨大的黑色光球，白星目测那个影子球的大小至少是正常影子球的十倍！看来面对现在的天宇，即使是那么强大的黑暗耿鬼也不再有余力耍小把戏了，而是直接搬出了看家本领，准备全力一击。

“当心！快躲开！”白星着急地喊着，同为鬼系融合者的她能够清楚地感受到那枚影子球的强大。即使是超梦这样的精灵，毕竟也被鬼系克制，如果被那枚影子球正面击中的话，恐怕是很难全身而退的吧。

可是天宇却仍然站在那里一动不动，似乎并不准备避让，“是啊，我这样的学生的确还是不存在的好啊。”他举起单手，天上突然出现了一道巨大的光墙，将他和白星笼罩在里面，不难看出那正是超能系的防御技能光之壁，可是没想到这道光之壁居然会那么庞大，庞大到简直可以将那枚巨大的影子球忽略不计，“所以从今往后，我要与他诀别，即使是在学校里，在现实中，我也要成为令人刮目相看的主角！”

影子球如彗星袭月般撞上了光之壁，在壁上急速地旋转，力量迅速流失，发出震耳欲聋的轰鸣。当它穿过光之壁的时候已经变得比正常的影子球更小了，速度也明显慢了下来，以至于天宇仅仅只用一拳就将它轻松地打飞了。

白星突然觉得现在他面前的这个男孩，似乎已经不再是他认识的那个天宇了。他竟然变得那么帅气，好像只手就能够掌控未来发生的一切。

“这就是你的全力一击吗？简直弱爆了呢。”天宇说道，“那么好吧，轮到我反击了。”

话音刚落，他便一跃而起，瞬间就出现在耿鬼的上方，“你是我种下的恶果，就由我亲自来做个了结吧。”他将手放在

耿鬼的脑门上，整个空间便立刻连同耿鬼的脑袋一起扭曲了起来，随后耿鬼的脸上便出现了密密麻麻的裂痕，黑暗力量从裂缝中不断被挤出来，这只折磨了他们一整天的黑暗精灵终于在这强大精神力的制压下分崩离析了。

这便是超梦的神级大招——精神破坏！

7

终于结束了，天宇和白星都解除了融合，变回了原来的装扮，那个诡异的秘境也随之消失，周围的场景又变回成他们的教学楼，通往楼下的阶梯也好端端地出现在眼前，看来已经回到正常的物质世界里来了。赵老师则躺在地上昏迷不醒，不过看上去好像没什么大碍。

白星的身体也逐渐可以动弹了，看来被吸走了的生命力又回到了她的体内，只是她的身体还是软软的，一点力气都没有，好像刚生了一场大病一样。不过谢天谢地，他们总算脱离了险境，接下来只要慢慢养伤，应该过不了几天就会痊愈。

真没想到，她一不小心撞破屋顶而偶然遇见的这个男孩，体内居然会寄宿着一只神兽，这种事情如果报告给“秘境猎人”组织的话，那可是惊天动地的大新闻啊。

白星暗自高兴，这下她可是立下大功了。

“啊呀，怎么回事？我怎么摔倒了？”赵老师突然摸着脑袋从地上爬了起来，开始满地找他的眼镜，“眼镜，我的眼镜哪儿去了？”

白星赶紧凑到天宇耳边悄悄地告诉他：“当你把耿鬼消灭的时候，老师体内所积累的黑暗力量也会被一并消除，所以他现在应该已经一点都不讨厌你了才对，只要你从今以后别再那样摧残他就行了。”

“咦？这不是天宇吗？”赵老师把眼镜戴上，看见了天宇，竟有些呆萌地吃惊喊道，“都这么晚了，你怎么还留在学校里不回家？”

他又看了看一旁的白星，仔细地回忆了一下，突然有些着急地问：“咦？你不就是早上那个被我们班天宇欺负的女生吗？怎么回事？你们两个这么晚了还一起在学校里，难道又要……”

“才不是您想的那样呢！”白星立刻澄清，“我们两个早就和解了啦，我们在一起，只不过是为了找出那个把教室搞乱的凶手而已。”

“哦……原来是这样。”赵老师总算松了口气，他拍了拍天宇的肩膀，竟然用赞赏的语气对他说，“嗯！这样很好，没想到你们这么快就可以摒弃前嫌，通力合作，并且还在为全校同学能够安心读书而努力。不过呢，天宇，你是不是忘了后天还要考试了？所以这种事情其实只要交给老师来做就可以了，你们还是赶快回家吧，不要影响了学习。”

天宇突然想起在他刚念高一的时候，赵老师似乎也总是这样和蔼地对他说话的，可是后来因为他实在是太不争气，渐渐地使老师对他失去了信心，所以才会对他越来越凶的。也就是说只要他愿意的话，他和这位老师还是完全能够和睦相处的。

“嗯，好的，那我们走了。”他点点头，便准备离去，但是没走几步却突然又回过头去对老师说，“赵老师，后天的考试，我一定会取得好成绩给你看的，因为我决定了，从现在开始，即使在现实中我也要成为不可战胜的主角！”

最后，他看见了赵老师脸上的笑容……

尾声

啊……凭着意气用事居然说出了那样的大话，事后天宇就立刻有些后悔了，什么一定会取得好成绩呀！虽然已经下定决心今后在现实中也要发愤图强，可毕竟隔天就要考试了，而且当天他回到家里已经很晚了，作业都还没有做完，所以留给他临时抱佛脚的机会仅仅就只剩下明天晚上而已，这样的话即使决心再大也是不可能完成的嘛！

第二天，他记得自己是上高中以来第一次没带掌机就去了学校，而且居然还真的认认真真地听了一天的课，连他自己都不敢相信。赵老师还特意当着全班同学的面表扬了他，可是期待越大压力也就越大，真不知道明天的考试该怎么办才好。

话说自从经过了昨天那场大战之后，他似乎就能随时与超梦自由地融合了，但是融合后所能发挥的实力却并没有昨天那么强，不要说精神破坏这样的大招了，就连大范围的强力重力场好像都还使不出来，最多只能用一些很普通的超能系技能而已。这么说昨天那样的发挥果然只是碰巧而已吗？看来还需要在今后的战斗中继续磨练才行啊。

还有白星，她昨天好像伤得不轻，今天连学校都没有来，应该是在家养病吧，也不知现在怎样了。

记得昨天晚上送她回家的时候，天宇发现她家里居然一个人都没有，她说她的爸妈都不在她身边，从几年前开始她就是这样独自一人生活的，真是一个了不起的女孩呢。可是受了那么重的伤，自己一个人在家里真的不会有什么问题吗？天宇不禁有些担心了起来。

这样不行！在回家之前还是先去她家里看看情况吧，天宇心想。虽然这样又要浪费许多复习功课的时间，但是他说什么也放心不下。

于是想着想着，他就不知不觉地再次来到了白星家门口，也没多想就按下了门铃。

“谁？谁呀？”门里传来了白星困倦的声音，还没等天宇回答，门已经被打开了，白星站在门口边揉眼睛边打哈欠，头发翘得老高，一副还没睡醒的样子。

“咦？是天宇啊？你怎么来了？我还准备一会儿午觉睡醒了去找你呢。”她一边向天宇打招呼，一边却发现天宇的表情似乎有些慌张，一副不知所措的样子，仿佛看见了什么不该看的东西。

咦？怎么了？顺着天宇的视线她慢慢看到自己的身上，这才发现自己刚从被窝里钻出来还没有换衣服，身上只穿了一件单薄的睡衣居然就跑出来见人了。于是脸蛋刷地一红，睡意立刻全跑光。天宇见她“碰！”地把门一关，门缝里突然钻出一道紫色的光芒，两秒钟后门又打开了，她已经与巫妖融合换上了那套女巫装，于是不容分说便拉着天宇的耳朵把他拽进了房，关上门对他一顿爆踹，嘴里还不停地骂着：“大色狼！大色狼！真是一点都不能对你放松警惕呀！”

看来这丫头很有精神啊，刚才真是白为她担心了！

一段小插曲之后，白星把天宇拖进了客厅让他坐下，然后不知从哪里搬出了一堆参考书和一本笔记本来摆在他面前对他说：“呐，你不是说过明天的考试一定要考出好成绩的吗？所以我今天一大早起来就把你目前为止学过的知识点全都整理出来了。所以现在就由我来帮你补课，只要你能把这些东西都记在脑子里，我保证你明天的考试……至少不会考得太差。”

“什么什么？”天宇怀疑自己听错了，“你？帮我补课？你不是才念高一吗？即使在年级里再怎么名列前茅，又怎么能辅导我高二的功课呢？”



“哈哈，你可不要小看本姑娘哦。”白星神气地说，“你不知道吗？我可是个天才跳级生啊，之前已经跳过两级了。你们高二的内容我也差不多都预习完了，明年也许能跟你一起念高三也说不定哦。”

跳、跳级生？天宇恍然大悟，难怪她长得那么小巧玲珑，看上去甚至都还没有发育的样子，原来实际年龄其实还真是个初中生啊！

他又拿起了那本笔记本随意地翻了几页，发现她说的果然是真的，笔记本上的题目都整理得清清楚楚，就连他这种废材都能一看就明白。

没想到这个小魔女居然是这么了不起的人物啊……

他看见白星得意地把鼻子翘得老高老高，好像在说，嘿嘿嘿，本姑娘果然很厉害吧。

这么说来她今天没去上课原来不是在家养伤，而是在帮我整理知识点啊，看来真该好好感谢她一番才行了。

可是尽管如此，毕竟只有一个通宵的时间，到底能够记住多少东西还是不好说吧。

“嘿嘿，这你就不用担心了，我自有办法。”白星拉起他的手对他说，“你现在已经能与超梦融合了，应该已经可以自由出入心灵世界了吧。快！跟我来，我带你去一个地方。”

说着天宇看见周围的场景又变成了广阔的宇宙，他随着白星一起穿越时空，很快世界便再次亮起，他发现自己来到了一片粉红色的树林里，到处都有花瓣飘落，传来阵阵芳香。

再仔细一看，它又发现有许多芳香鸟混在那些花瓣里，与周围的粉色调融为一体，时而发出悦耳的叫声，还有一些甚至飞到他的身上，停在他的肩上。这么说来这沁人心脾的香味多半应该是这些芳香鸟散发出来的才对吧。

“怎么样？这里的环境不错吧。”白星得意道，“芳香鸟的香味能让人心情平静下来，并增强大脑的活力，大幅提高集中力和记忆力哦，我就是经常到这里来学习的。在这个特殊的秘境里学习的话，效率起码是现实世界的三倍。而且在心灵世界里外界的时间是不会流逝的，等于给你每天白白增加了两小时的高效率学习时间。这样的话你今天也就没必要熬夜了，晚上痛快地睡一觉，养精蓄锐，等明天早上还能来这里再复习两小时，保证你可以把这些要点全都记住！”

原来如此！天宇不免有些兴奋了起来。的确，如果是这样的话也许真的会有奇迹发生也说不定呢。

“好吧。”想到这里，天宇立刻认真地对白星鞠了一躬，“那么白星老师！就拜托您指教了！”

完

光盘导视

一、2014剧场版特报（1）



二、宠物小精灵XY



13.仙子精灵VS泡沫蛙！幼儿园大骚乱！



14.可怕的避雨！超能喵正在看着！

菜单曲目：超级训练（口袋妖怪 X · Y）

三、宠物小精灵AG



14.携手共战 共同争夺红毛虫！



15.学习吧！宠物小精灵驯养员学校！



16.加纳济市道馆！磁石怪的秘密武器！

视频在线地址：http://t.cn/8FjmmJE

密码：DFJ821F

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元